Internet - Programmazione - Computer Music - Pixel Media

v 1.02 - Nov.94 - Lire 6000

Source code

Programmare senza programmare: Game Builder & Klik'n'Play

Speciale Emulatori

Una mega-prova del software per cambiare identità al proprio PC

Internet Off-Line

Spegnete pure il modem... ...questa volta non serve.

Screen grabbing

Speciale : 'rubare' lo schermo senza che il computer se ne accorga

MORE DATA INSIDE... (P.T.O.)

AVANTI, C'E' ANCORA POSTO!

... per nuovi 'sogni nel dischetto',
per il 'vostro' shareware,
per le vostre 'opere d'arte' digitali...
... e per TUTTE le VOSTRE idee !!!

OBIETTIVO RAGGIUNTO?

Aprendo la rivista, questo mese, avrete modo di notare alcune novità che sicuramente vi faranno piacere. Prima fra tutte la Posta, visto che si tratta della 'voce dei lettori'.

Per noi è stata infatti la sorpresa più gradita, quando il fax della redazione ha cominciato a 'sputare' fogli di complimenti, felicitazioni, osservazioni, suggerimenti, richieste, proposte... era la 'vostra' voce che si faceva sentire, e a distanza di una settimana dall'apparizione della rivista in edicola!

Ed è dalle vostre lettere, dai fax e dalle telefonate che abbiamo avuto la conferma di aver 'centrato l'obiettivo', riuscendo a rendere GigaByte — già dal primo numero — una rivista 'nuova', 'diversa'.

Era il nostro progetto numero uno, creare una pubblicazione che andasse a colmare quei 'vuoti' che la stampa del settore continuava a presentare e che noi stessi, come lettori prima che come redattori, continuavamo con rammarico a notare.

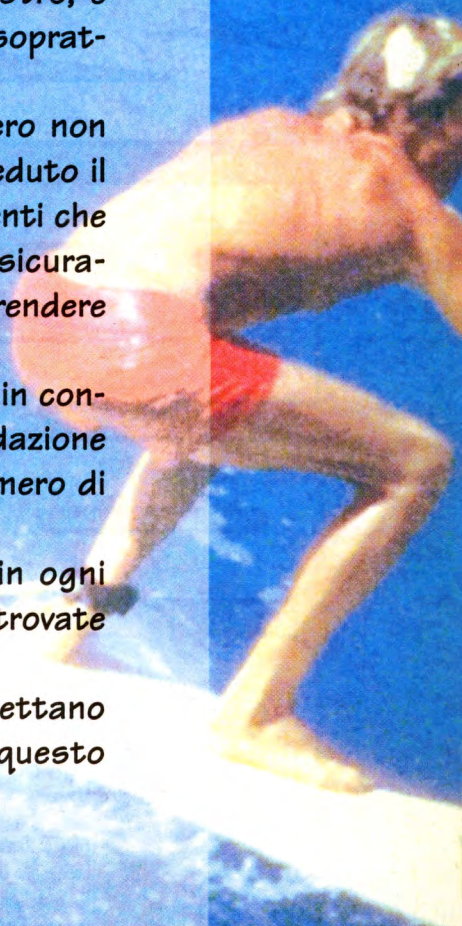
Ora il nostro entusiasmo cresce ancora di più, insieme al vostro, e siamo pronti ad offrirvi di mese in mese sempre di più, anche e soprattutto seguendo i vostri suggerimenti e le vostre osservazioni.

Vi chiediamo però di non essere impazienti, se in qualche numero non trovate alcune rubriche: il motivo è che per quel mese essa ha ceduto il posto ad un'altra, in modo da completare il 'quadro' degli argomenti che GigaByte intende coprire. Nel numero seguente la ritroverete sicuramente, perché le rubriche tendono a 'darsi il cambio' proprio per rendere più completa e varia la rivista.

Un'ultima nota per tutti coloro che non sono riusciti a mettersi in contatto con noi: l'indirizzo e il numero di telefono e di fax della redazione sono nel 'colophon' (il riquadro sotto il sommario), mentre il numero di Pegaso è nella relativa pagina di pubblicità.

Per quanto riguarda il reperimento del materiale presentato in ogni numero, fate sempre riferimento alla pagina di fine rivista, dove trovate l'elenco delle aziende.

E adesso continuate pure, perché nelle prossime pagine vi aspettano tutti i 'gigabyte' di informazione che siamo riusciti ad offrirvi questo mese. Buona lettura.

Bonaventura Di Bello

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 MILANO - Direttore Responsabile: Roberto Ferri - Direttore Esecutivo: Bonaventura Di Bello - Capo Redattore e Coordinatore Tecnico: Francesco Gasparro - Hanno Collaborato : Domenico Di Ruocco, Hans Dokter, Marco Galardi, Giuseppe Meneghini, Antonio Delle Fave, Marco Auletta, Pasquale Ciociano, Carlo Santagostino, Giovanni Gentile, Stefano Giorgi, Stefano Petrullo -

Redazione: Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 MILANO - Per contattare la Redazione: Tel. (02) 878511 (6 linee r.a.) - Fax: (02) 878567 - Progetto Editoriale/Grafico e Impaginazione: "SurfAce" di A.Mansi - Centola (Sa) - Fotolito: Litomilano - Brugherio (Mi) - Stampatore: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (Mi) - Concessionario di Pubblicità: Spaziotre - P.le Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.00.12.55/77 - Distribuzione: ME.PE. S.p.A. - V.le Famagosta, 75 - 20124 Milano - Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano n°521 dell'8.10.94 - Pubblicità inferiore al 50%.

G-MAIL

GIGABYTE DI POSTA!

Nel chiudere la posta dello scorso numero ci siamo salutati con la certezza di non dover ricorrere ancora una volta a delle ignobili missive 'finte', anche se — tenendo conto dei tempi editoriali e di quelli legati alla distribuzione, avevamo calcolato che sarebbe trascorso del tempo fra l'apparizione del primo numero in edicola e l'arrivo delle prime lettere in redazione.

Ebbene, ci siamo dovuti ricredere! A distanza di una settimana, dopo le prime telefonate di complimenti e di incoraggiamento (grazie, è molto bello da parte vostra) giunte da varie parti d'Italia, ecco spuntare DAL FAX la prima lettera per lo spazio G-MAIL, seguita il giorno dopo dalla seconda, e — dopo un paio di giorni — ecco arrivare sulla mia scrivania il primo gruppo di lettere e, via fax, il primo annuncio... il tutto a pochi giorni dalla 'chiusura' redazionale di questo secondo numero! Appena in tempo, quindi.

Ma passiamo subito alle vostre missive, partendo proprio — nell'ordine — dalle prime due...

QUESTIONE DI CARATTERE

D. *Cara Redazione,*

a casa posseggo un 486dx 33, con HD da 420, dove lavoro invece ho a che fare con un Macintosh Quadra 800 sul quale utilizzo solamente programmi di desktop publishing tipo Pagemaker.

Come letto da un articolo da voi pubblicato sul primo numero la compatibilità fra le applicazioni ormai non è più un problema, visto che sia Pagemaker sia altri programmi si scambiano i dati da una piattaforma all'altra senza troppi intoppi. Qui nasce invece la mia domanda. E' possibile trasferire i vari fonts True Type e Adobe nel sistema Mac?

In definitiva volevo sapere se esistono programmi non solo shareware (per Dos o Windows) che possano fare il trasferimento di font in modo tale che la Suitcase del Mac riesca ad installarli.

Devo anticipare che ho già provato con alcuni programmi sia da Windows (FontMonger, salvando i fonts in formato True Type per Mac) sia da Mac (Metamorphosis, che addirittura non me li vede) senza ottenere un gran che.

Ringrazio anticipatamente per la risposta e vi faccio i sinceri complimenti per la rivista, che sicuramente già dal primo numero si distingue dalle altre, soprattutto per il fatto che cercate di coinvolgere in maniera attiva i lettori.

P.S. L'idea della banca dati è fantastica (io mi collegherei ogni giorno) ma a mio avviso è troppo cara. Non sarebbe stato meglio fare una specie di abbonamento annuale come avviene per molte altre BBS?

Luigi Ranzolin, Schio (VI)

R. Caro Luigi, complimenti a te prima di tutto per la rapidità: sei stato il primo in assoluto a far pervenire una lettera a GigaByte!

Grazie naturalmente per i complimenti, e prima di passare al succo della tua missiva permettimi di invitarti alla lettura del breve ma significativo articolo che in questo numero abbiamo preparato per te e per tutti i lettori che ci hanno telefonato esponendo — come tu hai fatto nel Post Scriptum — delle perplessità circa la scelta di utilizzare il sistema audiotel per il servizio telematico Pegaso della Xenia.

Tieni presente che tale scelta è stata fatta dopo aver valutato anche la convenienza da parte dei lettori: la casa editrice non avrebbe certo rischiato di far partire un servizio così importante senza valutare bene le possibilità di successo e quindi la risposta positiva da parte del pubblico.

Tornando invece al quesito riguardante i font, possiamo rassicurarti già da adesso sulla effettiva possibilità di scambiare i font fra i sistemi Windows e Macintosh: l'operazione è realizzabile, e quasi sempre con una certa semplicità e senza l'ausilio di programmi commerciali (i quali si rivelano indispensabili solo quando si ha necessità di tradurre i font TrueType portati su Mac nel formato Type 1 di Adobe).

Naturalmente non è questa la sede per esporre dettagliatamente le varie procedure di 'esportazione' e 'importazione' dei caratteri da un sistem all'altro, ma visto che sei stato il lettore numero uno nello spazio G-Mail ti dedicheremo, sul prossimo numero, lo speciale sui font, con un completo articolo sull'argomento che più ti sta a cuore.

Intanto, per cominciare a darti una mano, ti riveliamo un

trucco importantissimo per far riconoscere al Macintosh i font TrueType di Windows senza ricorrere a programmi commerciali: basta trasferire i file dei font Windows (quelli con l'estensione .TTF) copiandoli su un disco Mac per mezzo di una utility shareware come Macsee, e — una volta che sono stati trasferiti su Mac — procedere poi ad assegnare (tramite ResEdit o una qualsiai utility per i file) i famosi 'attributi' di Tipo e Creatore al file in questione, inserendo rispettivamente FFIL e DMOV o altre sigle compatibili con quelle dei font Macintosh.

In questo modo i font verranno riconosciuti come 'suitcase' (la famosa valigetta) oppure potranno essere 'letti' anche da utility come Metamorphosis, FontStudio, FontMonger, ecc.

Non sappiamo se la spiegazione è stata chiara, anche perché abbiamo dato per scontata una certa dimestichezza da parte tua in questo tipo di operazioni. Se dovessi trovare qualche intoppo, comunque, tieni presente che i vari procedimenti verranno spiegati più dettagliatamente sul prossimo numero, quindi tieniti pronto (e non dimenticare che le utility di cui parleremo saranno messe a disposizione su Pegaso).

Al prossimo numero, dunque.

COLLABORATORE OFFRESI

D. *Spett.le Redazione di 'Gigabyte',*

Voglio esprimervi i complimenti più vivi per la vostra rivista, soprattutto per l'impostazione veramente azzeccata con un testo di fondo degli articoli molto comprensibile anche per i neofiti ed i frequenti 'riquadri' di approfondimento che rendono la rivista interessante anche a chi è un po' più esperto.

Vengo comunque al dunque di questa mia comunicazione. In diversi punti della rivista si parla di possibilità di collaborazione e dato che collaborare ad una rivista di informatica mi piacerebbe parecchio vi invio questa piccola missiva.

Forse è opportuno che mi presenti e faccia un piccolo 'curriculum vitae'.

Sono un trentenne laureato in Economia e Commercio ed appassionato da molti anni di Informatica (per la verità di qualsiasi cosa che abbia a che fare con la tecnologia).

Premetto che non ho una preparazione specializzata in nessun campo ed il mio 'sapere' deriva essenzialmente dalla lettura di innumerevoli riviste, manuali di programmi e dalle esperienze sul campo (leggi: uso delle macchine).

Per quanto riguarda la programmazione ho fatto anni fa un corso di programmatore GW Basic con buoni risultati ed ho scritto diversi programmini su di un Sinclair QL, che ha un linguaggio strutturato molto simile al Pascal.

Ho posseduto una marea di computer:

un VIC 20 (agli albori dell'informatica personale)

un Commodore 16 (un passo falso)

un Spectrum 48K Plus (semplicemente eccezionale)

due Sinclair QL (li ho ancora, come hardware non sono un gran che ma il sistema operativo e il basic sono ottimi)

un M24 Olivetti (per uso di contabilità in ufficio)

un Atari 520 ST (macchina solida e ben costruita)

un Amiga 500 (subito abbandonato, hardware e videogiochi ottimi ma sistema operativo machinoso che ti chiede il dischetto di sistema ogni due secondi)

un PC taiwanese 286 con lettore di CD aggiunto da poco.

Ho anche un modem veloce (V.32 bis 14.400 baud) che uso per collegarmi ad alcune BBS ed una stampante a getto d'inchiostro.

Da tre o quattro anni ho maturato una sincera avversione alla pirateria del software dopo essere stato anch'io — lo ammetto — un piccolo scopiazzatore di dischetti (poi in fondo con tutti quei programmi non ci facevo proprio nulla e non avevo neanche i manuali) e mi diverto ora con il software shareware. Anche per questo plaudo alla vostra rivista.

Non voglio tediarvi oltre con le mie esperienze che peraltro saranno simili a molte altre. Nel caso aveste realmente bisogno di un collaboratore, sarei lieto di provare questa esperienza (nei limiti delle mie possibilità).

I più cordiai saluti ed un augurio di successo per la vostra rivista.

Andrea Brunetti, Orciano di Pesaro

P.S. Al test di pagina 50 ho fatto 10 punti anche se ammetto di essere stato un po' fortunato in alcune domande.

R. Caro Andrea,

complimenti anche a te per la tempestività con cui ci hai fatto pervenire la lettera-fax. Se sei sempre così rapido potresti diventare un redattore perfetto, visti i tempi id lavorazione di GigaByte.

Scherzi a parte, non sei l'unico a proporti come collaboratore, ma a prima vista il fatto che tu abbia spaziato su tante piattaforme hardware diverse gioca in tuo favore, perché la maggior parte di noi ha alle spalle proprio una esperienza 'mista' di quel genere.

In effetti ci sono delle altre caratteristiche importanti per

coloro che aspirano alla carriera di redattore in una rivista di informatica, e GigaByte non fa eccezione se non per delle particolarità che estendono forse molto più — rispetto ad altre riviste — le possibilità in tal senso.

Prima di tutto una certa conoscenza dell'inglese, visto che abbiamo quasi sempre a che fare con materiale shareware straniero al quale si accompagna una documentazione in inglese.

In secondo luogo una certa passione e quindi esperienza in un settore specifico, che può essere tanto la computer music quanto i giochi distrategia o i programmi gestionali oppure il CAD tridimensionale. Non importa cosa, purché in quel determinato campo si possa dire di essere preparati.

Un altro requisito preferenziale anche se non determinante è il possesso di un modem (e quindi una certa dimestichezza con la telematica) oppure di un lettore di CD-Rom.

Se pensi di poter rispondere positivamente a tali richieste fatti pure avanti, magari mandandoci un 'articolo di prova'.

E prima che tu, o altri, ci chiedano di spiegare che diavolo sia questo 'articolo di prova' ecco fatto: qualsiasi cosa che pensiate possa essere pubblicato in GigaByte. Facile, vero? Basta leggersi un numero e regolarsi di conseguenza.

Fatti vivo, mi raccomando.

Ah, a proposito del test: in effetti l'assegnazione del punteggio è stata 'tarata' per consentire un successo quasi sicuro anche ai più inesperti, ma questo solo perché l'informatica è una materia a volte molto ingannevole e — se presa nel modo sbagliato — può lasciare molti dubbi anche ai più in gamba.

QUESTIONE DI CARATTERE

D. *Gentile Redazione,*

quale lettore abituale di PC Professionale, MC Microcomputer e CD Magazine (nonché occasionale di altre testate) pensavo che il mercato editoriale del settore informatico fosse già più che saturo. Ora invece mi vedo costretto ad aggravare la mia emorragia mensile di (tutt'altro che vile) moneta... maledetti! e ovviamente, complimenti: per l'intuizione, il taglio, i contenuti della vostra "creatura". Siete veramente bravi.

D'altra parte, potrei più facilmente perdonarvi per avermi indotto in tentazione se mi offriste l'opportunità di qualche occasionale collaborazione (per prove SW o simili).

I miei 30 anni anagrafici e i miei impegni di lavoro e studio me lo sconsiglierebbero, ma i miei 15 anni mentali e la passione patologica per il mondo PC mi suggeriscono prepotentemente di provarci.

Ho un DEX 486dx/33, 8 Mb RAM, 210 HD, SVGA 1 Mb, con kit multimediale Creative (SB16, CD-ROM doppia vel.), ScanMan EasyTouch e stampante HP LJIIIP, che uso soprattutto per DTP (oltre a giocarci come un demente); mi sto procurando un modem/fax e spero di farmi quanto prima "scimmiare" anche da Internet (i vostri articoli sono probabilmente la goccia che ha fatto traboccare il vaso...). Spero di potervi essere utile, ma in ogni caso voi lo siete a me e continuerò a lggervi con il massimo interesse. Un cordiale saluto.

Fabrizio Comolli - MILANO

P.S.: Nel vostro test ho totalizzato 93 punti, ma a dire la verità non mi sento così "sacerdotale" come mi descrivete, anzi mi trovo in una condizione di peccaminosa ignoranza, specialmente rispetto alla sezione "Scopri l'intruso": ma perché? alune risposte non me le spiego tuttora (WMF: cos'ha che non va? ci ho perso il sonno), altre — vedi seconda riga (estensioni sonore) — in realtà sono "saltate" nella soluzione. Vi prego, nei prossimi test date anche una spiegazione così (oltre a restituirmi la pace con me stesso) saranno un'occasione non solo di divertirsi (non poco!) ma di imparare ulteriormente.
Intanto, per sfogare perfidamente il mio rancore, vi chiedo (sempre a proposito delle sezioni del test): ma quante "I" ha il vostro alfabeto? un gigabyte?...

R. Caro Fabrizio,

naturalmente GRAZIE da parte di tutta la redazione per le bellissime parole di apprezzamento, che alle prime uscite di una rivista sono sempre una benedizione che sprona e dona altro entusiasmo e voglia di fare sempre meglio. Per quanto riguarda il punteggio del test puoi riferirti alla risposta della lettera precedente; invece per la risposta riguardo al formato WMF ti ricordiamo che si tratta di unformato 'vettoriale' perciò diverso da quelli 'bitmap' che lo affiancano nel test. Il formato sonoro 'estraneo' (perché inesistente) è invece il TOM, e a tale proposito ci scusiamo per la disattenzione.

Tornando poi alla richiesta di spiegare le risposte, tieni presente che TUTTA GigaByte è — negli intenti — una sorta di GIGANTESCA RISPOSTA a quelle e ad altre domande.

Il nostro ambizioso obiettivo è quello di trasformarvi tutti in 'smart user' — ovvero utenti in

gamba per i quali il computer ha pochi o nessun segreto. E ce la metteremo tutta (ad esempio, se vuoi farti una ragione riguardo al famoso formato 'vettoriale'dai una sbirciata al riquadro sul PostScript nell'articolo Tipolitomatica a fine rivista).

Infine, a proposito della collaborazione, possiamo dirti che lo 'stile' della tua lettera e le premesse ci hanno lasciato ben sperare, quindi rifatti alle indicazioni date alla lettera che precede la tua e fatti pure avanti, coraggio!

FAX DA UN 'INTERNAUTA'

D. *Spett. redazione di GIGABYTE*

sono uno studente di ingegneria informatica del Politecnico di Torino (questo lo dico a TUTTI, quindi ve lo beccate anche voi), non ché appassionato utente di Internet.
Vi 'faxo' questa lettera per 3 motivi!

1) Non avete una casella di E-Mail su Internet (sennò la usavo!) (perché non ne aprite una?)

2) Voglio dirvi che era davvero ora che qualcuno pubblicasse una rivista che si occupa di PD e Shareware in modo serio ed esauriente (e che quasi tutti gli internauti — per usare un termine adottato una volta da un mio prof - con cui ho "chattato" di recente ne sono entusiasti).

3) Vorrei chiedervi un favore (o darvi un suggerimento o rivolgervi una preghiera o implorare una concessione o...): SPECIFICATE SEMPRE IL NOME ESATTO DELL'ARCHIVIO IN CUI SONO CONTENUTI TUTTI I PROGRAMMI/IMMAGINI/TESTI/ECC CITATI NELLA RIVISTA.
*Mi spiego: come ho già detto, ho la fortuna di essere un utente Internet. La scorsa settimana ho perso parecchie ore per capire dove c*22° trovare il patch per aggiornare DooM V1.2 registrato alla V1.4, esaminando dozzine di nodi e leggendo pacchi di file INDEX.TXT & Co. Se avessi saputo il nome del file (dm1_4rpt.zip se vi può interessare) avrei potuto collegarmi ad un nodo Archie e con un "find dm1_4rpt.zip" avrei subito ottenuto una lista di nodi e di directory in cui trovare ciò che cercavo. (Comunque credo che sarebbe di grande aiuto anche a chi dovesse acquistare un CD-Rom o collegarsi a qualsiasi BBS).*

(In particolare, potreste pubblicare i nomi degli archivi contenenti Paint Shop Pro (pag.82, N°1) e Entombed (foto a pag.56/57, N°1)? Graaaaaaazie!

PS. Un mio amico (che non nomino, perché si è permesso di migliorare una mia idea) dice che sarebbe BELLISSIMO se i nomi dei file fossero raccolti in ordine in un "indice dei file" posto, ad esempio, in fondo alla rivista.

Ossequi
Sir Hans De Gart, alias Oscar Lazzarino - Chieri (TO)

R. Carissimo Hans/Oscar :-),

tanto per cominciare ti svelo l'indirizzo Internet del nostro tentacolare direttore esecutivo (BDB in persona), raggiungibile su Internet tramite MC-link come MC4574@mclink.ita oppure semplicemente su MC-link col suo codice utente MC4574 (so che per questo mi fustigherà a morte ma sotto sotto gli farà piacere ricevere direttamente E-Mail dai lettori).

Grazie per il 'serio ed esauriente' ma ti assicuro che non siamo mai veramente soddisfatti e ci sforzeremo comunque di migliorare sempre di più la rivista, a costo di rasentare la perfezione.

A tal proposito voglio confessarti che l'idea dell'indice a fine rivista era già in cantiere dall'ormai leggendario 'numero zero' di GigaByte, e continua a slittare perché quando si arriva a 'fine rivista' ci si ritrova sempre così impelagati da non riuscire a riprendere tutto il materiale e stilare la benedetta lista.

Ci faremo comunque perdonare con un riepilogo sul prossimo numero (si dice sempre così, poi...).

Nel frattempo eccoti i nomi degli archivi di Entombed — ENTV1_1[2,3,4].ZIP (4 files) — e PaintShop Pro — PSP.ZIP.

In ogni caso ci sforziamo di mettere SEMPRE il nome dell'archivio perché siamo consci dell'importanza che questo ha per il suo reperimento, ma come spesso accade ci possono essere delle dimenticanze o delle sviste. Correggeremo il tiro un po' alla volta. Dateci tempo.

OK, ragazzi, per questo numero abbiamo purtroppo esaurito lo spazio a disposizione, anche perché — non prevedendo un simile afflusso di missive — abbiamo potuto riservare alla Posta solo le 4 pagine destinate alle NEWS. Ci rifaremo sul prossimo numero e intanto ci scusiamo con tutti i lettori le cui lettere sono state già lette (sono tanti) ma che dovranno aspettare ancora un numero. Non disperate, faremo in modo da dare una risposta a TUTTI, in un modo o nell'altro.
A proposito, se siete utenti Internet o di BBS citate sempre il vostro 'indirizzo' o codice utente oppure fatevi vivi su Pegaso nell'area messaggi.
Ciao, e al prossimo numero!

SPECIAL

SERVIZIO TELEMATICO PEGASO: le ragioni di una scelta...

Era dai tempi del Bagnoschiuma Vidal che non vedevo utilizzare un cavallo bianco in pubblicità. Questo stallone, oltretutto, ha un'aria così evanescente e siderale da richiamare persino il significato astronomico del nome.
Ma che avesse un'attinenza con un nuovo servizio telematico l'ho capito solo dopo averne letto le caratteristiche — e in particolare mi ha colpito il numero telefonico da chiamare, con le sue famose tre cifre che un sacco di gente, generalizzando, tende a collegare con quei discutibili servizi (di dubbia utilità e integrità morale): uno-quattro-quattro.
Ma è davvero così, oppure il corretto utilizzo del sistema 'audiotel' può portare, in un caso come quello che andiamo ad esaminare, paradossalmente a un risparmio piuttosto che ad una maggiore spesa per l'utente finale? Scopriamolo insieme...

TEL O AUDIO-TEL?

E' proprio da qui che vogliamo cominciare, dal modo in cui moltissimi vedono qualsiasi servizio legato all'144 audiotel. Perché la realtà, spesso, assume risvolti totalmente nuovi semplicemente cambiando l'angolazione da cui la si guarda, effettuando quel 'salto di paradigma' che Covey ben illustra nel suo "The Seven Habits of High Effective People"[1].

Come si suol dire, "la mappa NON E' il territorio", ovvero la percezione o la descrizione di qualcosa quasi mai rispecchia in maniera oggettiva e fedele la cosa percepita o descritta: nel caso di Pegaso, possiamo partire proprio facendo un discorso sui costi che un simile servizio può avere rispetto ad un sistema 'tradizionale' di BBS o banca dati telematica.

Prima di tutto dobbiamo precisare che Pegaso offre ai suoi utenti un aggiornamento del software mondiale praticamente 'in tempo reale', in quanto negli archivi del sistema vengono 'depositati' quotidianamente file provenienti dai maggiori servizi telematici statunitensi ed europei.

Accedere a Pegaso, quindi, è praticamente come collegarsi a 'colossi' della telematica come CompuServe, Bix, Exec-PC o la stessa Internet.

Dunque, il valore di un accesso al servizio telematico della Xenia è — in quanto a ciò che se ne può ricavare come approvvigionamento di software — pari a quello effettuato tramite una telefonata intercontinentale.

Sapete quanto costa una telefonata intercontinentale, anche negli orari a tariffa ridotta? Basta aprire l'elenco e leggere: 1150 lire al minuto. Oltre mille lire al minuto,dunque.

Se la telefonata viene effettuata invece in un orario 'di punta' il costo supera abbondantemente le millecinquecento lire: infatti saliamo a quota 1760.

Collegarsi a Pegaso, in qualsiasi ora del giorno o della notte, costa sempre e solamente 635 lire al minuto + IVA, quindi meno della metà di un collegamento ai servizi telematici da cui Pegaso attinge quotidianamente. Secondo voi chi chi trae principalmente vantaggio da un simile sistema?

Ma non è finita, perché il risparmio non si ferma qui.

NESSUN ABBONAMENTO

Quasi tutti sanno che il collegamento alle principali BBS e banche dati internazionali e intercontinentali presuppone un canone di abbonamento. Un canone trimestrale, semestrale o annuale, generalmente.

Io stesso ho pagato, in passato, un canone fisso di oltre mezzo milione per potermi collegare ad un servizio telematico internazionale: non vi dico come mi sentivo male quando mi rendevo conto di non sfruttare quell'investimento.

Eh sì, perché il canone va pagato, anche se non ci si collega mai. Ad esempio, un abbonamento mensile per sole 5 ore ad America Online costa 10 dollari, con 3,5 dollari per ogni ora supplementare. Questo va aggiunto alla telefonata intercontinentale di cui abbiamo parlato sopra. Fate un po' di conti.

L'accesso tramite 144 garantisce invece all'utente un pagamento rapportato solo ed esclusivamente all'effettivo utilizzo delle risorse messe a disposizione. Non una lira di più.

Questo era il punto da chiarire riguardo ai costi, ma il discorso del risparmio e dei vantaggi non si

---

1. **Bibliografia Minima**
Stephen R. Covey, "I Sette Pilastri del Successo", Bompiani, 1993

PEGASO [A.Nella mitologia greca, cavallo alato che, nato da Poseidone e da Medusa la Gorgone, fu d'aiuto a Bellerofonte il quale, dopo averlo domato, se ne servì per lottare contro la Chimera e le amazzoni; B. In astronomia, costellazione boreale detta del 'quadrato di Pegaso' in quanto costituita da quattro astri di cui tre principali e uno, più luminoso, facente parte della costellazione di Andromeda; C. Noto servizio telematico della Xenia Edizioni dotato di interfaccia utente sotto Windows, realizzato come servizio 144 per offrire agli utenti un accesso equo e legato semplicemente al consumo piuttosto che ad arbitrari contratti di abbonamento, rivelandosi quindi — a dispetto delle apparenze — più conveniente di altri sistemi.]

esaurisce certo qui, in questa breve introduzione tesa a 'smitizzare' quello spauracchio non sempre cos' 'cattivo' che è l'audiotel, il famigerato 144.

FACILE, VELOCE E IN MULTITASKING: RISPARMIO ASSICURATO

La formula è presto spiegata: Pegaso funziona sotto Windows, ed è quindi completamente basato su un software dotato di interfaccia utente a pulsanti attivabili con un semplice 'clic' del mouse, di finestre grafiche molto chiare e leggibili e di un sistema incredibilmente simile a quello che ogni giorno utilizzate per copiare i file, leggere i testi o fare altre semplici operazioni sul vostro PC.

Il programma utilizzato, che vi è stato regalato col primo numero di GigaByte e che è stato allegato anche alle altre riviste Xenia, si chiama Excalibur, ed è quanto di più semplice e nello stesso tempo potente si possa trovare in campo telematico, a partire dall'installazione, che è praticamente uguale a quella di tutti i programmi per Windows: basta lanciare dal File Manager o dal Program Manager il programma INSTALL.EXE presente sul dischetto, dare un paio di conferme cliccando sui pulsanti giusti, e infine *personalizzare il programma*[2] coi propri dati prima di provare a collegarsi.

Semplicità d'uso, quindi, che potrete sperimentare sin dal primo collegamento, e che — evitandovi tutte quelle macchinose sequenze da tastiera tipiche dei sistemi telematici tradizionali, vi permetterà un primo risparmio sui tempi di utilizzo e quindi sulla bolletta.

Ma non è da trascurare un secondo aspetto, legato alla caratteristica di Windows che tutti conoscono: il multitasking, ovvero la possibilità di effettuare altre operazioni mentre il sistema è impegnato:

Questo, a livello telematico, può significare ad esempio poter leggere o depositare la posta elettronica mentre si sta prelevando un file. Scusate se è poco.

Inoltre, quando ad esempio volete prelevare una immagine in formato GIF, il sistema vi permette di visualizzarne l'anteprima monocromatica quasi istantaneamente oppure — utilizzando il sistema che abbiamo descritto sul numero scorso riguardo al formato GIF — l'anteprima a colori mentre l'immagine viene prelevata.

Infine, tenendo presente che Pegaso accetta velocità di collegamento fino a 28.800 bps e che oggi un modem a 14.400 costa abbastanza poco, i costi di collegamento si riducono davvero ad una cifra molto ragionevole. Vogliamo calcolarla un attimo?

MA QUANTO MI COSTI?

Abbiamo interpellato *il Sysop di Pegaso*[3] per esaminare insieme a lui i costi di accesso nell'operazione più comune che un utente svolge su Pegaso, ovvero il prelievo dei file. Abbiamo calcolato che, collegandosi con un ormai comunissimo modem a 14.400 bps, si riesce a trasferire almeno 80 kbyte al minuto, il che vuol dire che ogni megabyte ci verrebbe a costare 7000 lire (e di conseguenza 3.500 lire con un modem a 28.800 bps!): fate un po' il confronto con quello che vi costa un dischetto in edicola oppure richiedendolo per corrispondenza, aggiungente la comodità di avere tutto quello che cercate — e solo quello — con un aggiornamento in tempo reale rispetto al resto del mondo, e vi renderete conto che Pegaso E' SUPER-CONVENIENTE. Così come si rivela conveniente, in brevissimo tempo, l'acquisto di un modem a 14.400 o 28.800 bps, nel caso abbiate intenzione di collegarvi con una certa frequenza.

Parlavamo comunque di spendere — a differenza dell'acquisto indiscriminato di software 'misto' in edicola — solo per quel materiale che effettivamente ci interessa: per scegliere o individuare quello che desiderate, Pegaso vi mette a disposizione due sistemi davvero utilissimi e diretti ancora una volta a farvi risparmiare sui costi di collegamento. Vediamoli assieme.

LISTE E RICERCHE

Quando vi collegate per la prima volta a Pegaso, avete la possibilità — che vi consigliamo di sfruttare subito sin dal primo collegamento — di prelevare dal sistema la lista generale dei file disponibili.

Questa lista contiene l'elenco completo di tutti i file (oltre 30.000 per 5 gigabyte circa) disponibili compresi quelli di cui si parla sulla nostra rivista e le ultime novità trasferite dai servizi telematici mondiali. Il file è un file di testo compresso, quindi non molto lungo, e poterlo consultare 'off-line' (mentre non si è collegati) è una mossa molto saggia da parte degli utenti telematici.

In seguito vi basterà prelevare solo il piccolo file degli aggiornamenti di ultime novità per tenervi al corrente delle 'new entry' software.

Quando invece non avete avuto modo di 'spulciare' il gigantesco elenco di materiale disponibile oppure di aggiornarvi sugli ultimi arrivi, ma sapete cosa state cercando, Pegaso vi mette a disposizione un potentissimo sistema di ricerca in grado di individuare rapidamente il file attraverso la descrizione completa o parziale che gli avrete fornito.

Insomma, se c'è non potrà sfuggirvi.

TUTTO QUI ?

Non vi abbiamo parlato di quello che Pegaso vi offre oltre alla classica e sempre appetibile 'fornitura' di materiale software. Sì, perché un servizio telematico è sinonimo di rubriche, aree e opportunità, e Pegaso rappresenta una vera miniera di possibilità in questo senso.

Ma di questo parleremo la prossima volta, perché il nostro discorso telematico continuerà ancora spaziando anche su altri argomenti, e riuscendo così ad accontentare tutti quanti. Almeno si spera.

2. FRANCO ROSSI NON PUO' ENTRARE !

Molti lettori hanno provato ad utilizzare il softzare di accesso a Pegaso senza prima personalizzarlo coi propri dati, e lasciando quindi il nome fittizio FRANCO ROSSI che il Sysop aveva inserito come esempio: ciò ha causato il rifiuto di accesso da parte del sistema, in quanto era come se lo stessa persona provasse a collegarsi in continuazione e su ogni linea disponibile.
Attenzione, quindi, bisogna ricordarsi di andare subito a modificare il nominativo inserito attraverso il menu SYSTEM/SETTINGS/USER e sostituendolo con quello reale o qualsiasi altro preferiate: anche HOCUS POCUS o ABRA CADABRA, purché diverso da FRANCO ROSSI. E soprattutto ricordatevi di farlo nella Dialing Directory attraverso l'opzione Edit Entry. Siete stati avvisati.

3. L'UTENTE CHIAMA, IL SYSOP RISPONDE

Non dimenticate che è possibile telefonare, attraverso il normalissimo numero telefonico della Xenia Edizioni di Milano (02/878511), nei giorni di lunedì, mercoledì e venerdì e dalle ore 14,30 alle 18,00 per interrogare il Sysop 'a viva voce' riguardo a qualsiasi eventuale problema di settaggio, collegamento o utilizzo possiate avere. Sfruttate pure questa opzione, perché come utenti ne avete diritto.

LA PORTA, PER FAVORE !

Qualcuno potrebbe avere problemi col settaggio delle porte seriali: esiste per questo una apposita opzione del Pannello di Controllo di Windows (Porte o Ports,appunto) attraverso la quale occorre in tal caso settare il Controllo di Flusso (Flow Control) della porta a cui è collegato il modem come Hardware piuttosto che come Xon/Xoff. Semplice, basta saperlo.

La sottile arte del mimetismo

Da sempre, non solo nel mondo dell'informatica, l'uomo ha avuto la tendenza di emulare ciò che lo circonda, pensate a quante volte entrando in un negozio, vi siete ritrovati fra le mani una perfetta imitazione di un prodotto di un'altra marca e magari ad un prezzo decisamente inferiore...

Chi si avvicina ora al mondo dell'informatica forse non sa che basta andare di poco indietro negli anni — giusto un lustro fa — per scoprire che allora l'idea di uno standard di mercato, ora più o meno identificata con l'MSDos, era ancora un'utopia.

Centinaia sono stati i computer rilasciati nella breve storia dell'informatica casalinga, ognuno ovviamente incompatibile con l'altro, e i pochi tentativi di produrre uno standard (vedi MSX) sono falliti miseramente.

L'evoluzione in primis ha fatto si che si creassero computer sempre più potenti ma anche incompatibili tra di loro — l'innovazione portata ora da un costruttore ora da un'altro — e creare uno "standard" è rimasta un'utopia, che anche negli ultimi anni (in cui il binomio Intel-Microsoft è riuscito dove gli altri hanno fallito) è intaccata da molti altri standard sopravvissuti perché migliori in un campo piuttosto che in un'altro.

Ma perché emulare un'altra piattaforma sulla propria? Esistono diversi motivi, più o meno validi, che variano a seconda della piattaforma emulata, e dalle necessità del computer che la emula.

A volte una macchina viene emulata per pura nostalgia: è questo il caso delle ormai defunte macchine ad 8bit[1], le quali rappresentano, per la maggior parte dei veterani dell'informatica, il primo amore — e come ben sapete il primo amore non si scorda mai.

A volte emulare un computer può essere produttivo. Pensate alla possibilità di utilizzare programmi realizzati per piattaforme differenti, contemporaneamente sulla stessa macchina: avrete così il meglio di quello che il mercato ha da offrire, con un inevitabile aumento delle prestazioni, e in modo che le varie 'configurazioni' possano completarsi tra di loro.

E spesso l'emulazione di una macchina risulta essere così semplice che sarebbe un vero peccato non emularla.

In definitiva, parlando di emulazione, vige la legge del più forte: se un computer può essere emulato da un altro, state pur certi che sarà emulato, indipendentemente dal fatto che questo possa servire a

1. MA QUANTI BIT ?!?

Vi sarà già capitato diverse volte di sentire che un microprocessore è a 64, 32 o 16 bit, e lungo questo articolo trovate numerose volte citati computer con microprocessore ad 8 bit, ormai scomparsi. Cosa significa esattamente questa distinzione?

Il bit è l'unita di misura fondamentale della memoria di un calcolatore, e può assumere due valori: 0 o 1 ,acceso o spento. Otto bit formano un Byte, che grazie alle combinazioni possibili può assumere 256 valori.

Mettendo più byte di seguito nella memoria (misurata in Kilobyte, 1024 byte, Megabyte, 1024 Kb, Gigabyte, 1024 Mb e così via) si possono far eseguite tutte le operazioni possibili al microprocessore (il linguaggio macchina è composto da una sequenza di numeri che equivalgono a istruzioni).

Un byte è SEMPRE composto da 8 bit, nei computer con microprocessore a 16 bit il valore è riferito a quanti bit possono contemporaneamente essere indirizzati in un ciclo di clock (valore di tempo in millisecondi, tanto più corto quanto è più alta la frequenza del clock, misurata in Mhz, un 33Mhz sarà quindi più veloce di un 25Mhz) 16 bit significa 2 byte, quindi 2 istruzioni nel medesimo tempo impiegato da un microprocessore a 8 bit per interpretarne una, un microprocessore a 32 bit leggerà quindi 4 istruzioni nel medesimo ciclo di clock.

Risulta facile capire ora perché un 386SX a 25mhz (con il suo bus di indirizzamento dati a 16 bit) è più lento di un 386DX sempre a 25mhz (che ha invece un bus di indirizzamento dati a 32 bit).

qualche cosa o meno — lo sarà per il semplice gusto di dire "il mio lo fa... è il tuo che non può".

Ma come affrontare un argomento che sembra presentarsi tanto 'confuso' e dispersivo?

Ecco come: abbiamo deciso di parlare degli emulatori, non prendendo in esame la macchina emulante, bensì la macchina emulata; parlando, ad esempio, del Macintosh non elencheremo gli emulatori disponibili per questo computer, ma tutti gli 'emulatori macintosh' esistenti per i vari computer.

ZX SPECTRUM: il più emulato

In assoluto la macchina più emulata, forse perchè la più amata, forse perchè la più semplice da emulare, è lo SPECTRUM .

Chiunque abbia vissuto il periodo d'oro del personal computer, quando il Commodore 64 era presente in una famiglia su dieci e già si intravedeva quello che l'informatizzazione di massa avrebbe portato in futuro , non può non conoscere il gioiello di casa Sinclair, la creazione che più di ogni altra fece meritare il titolo di "Sir" a Clive Sinclair, pioniere dell'informatica di massa.

Lo ZX Spectrum detiene il (meritato?) titolo di computer più emulato: i software in grado di riprodurne il funzionamento sono infatti presenti pressoché su qualsiasi computer popolare, a partire dal suo diretto rivale dei tempi — il Commodore 64 (che emulava però solo il basic) — fino addirittura all'MSX con il quale aveva in comune la CPU e la risoluzione grafica (256x192!).

Il migliore emulatore disponibile di spectrum è lo Spectrum1.7 per Amiga. Di pubblico dominio, emula lo Spectrum 48KB in multitasking. Legge e scrive i file in formato .SNA (snapshot dei 48kb di ram dello spectrum, byte dopo byte), e può addirittura leggere e scrivere direttamente sul nastro grazie ad un digitalizzatore audio.

JPP per computer 386, il migliore per MSDOS, è invece molto più potente, anche se non garantisce una compatibilità totale come quella dell'emulatore menzionato precedentemente. E se non si possiede un 386 ma solo un 286 o minore, Z80 è sicuramente l'emulatore spectrum che fa per voi: funziona anche con la CGA!

Per Macintosh è disponibile MacSpeccy1.0 che emula anch'esso uno Spectrum 48K e legge i file in formato .SNA. Richiede un Mac con scheda grafica ad 8bit, ed è molto molto lento, su di un Quadra 840AV a stento regge il confronto con l'originale (che vergogna...). Si tratta però di una versione alfa, percui speriamo che la velocità della versione definitiva venga migliorata.

Esiste infine anche xzx, emulatore Spectrum per Unix, che garantisce un alto grado di compatibilità anche se su una macchina tipo HP 700, difficilmente eguaglia la velocità del vecchio spectrum. Legge i file in formato .SNA.

Qui sopra, la versione originale dello ZX Spectrum Sicnclair, coi suoi famigerati tasti di gomma.

facile

I GRANDI IMBROGLI

Non mancano, nel mondo informatico, gli spiritosoni, più o meno pericolosi — chi realizza un virus ad esempio può essere classificato come programmatore com un dubbio umorismo.
Sicuramente gli emulatori sono tra i programmi più richiesti dall'utenza informatica e non sono mancate, per questo motivo, nel corso del tempo delle grandi fregature e numerosi scherzi.
Il più famoso e diffuso è sicuramente il famigerato "Emulatore Amiga per PC" uno scherzo rilasciato ormai nell'aprile del 1991 (!) che ancora oggi non smette di fare vittime. Si tratta in realtà di un semplice programmino che visualizza la schermata di boot del kickstart 1.2 Amiga (scomparsa ormai da diversi anni dato che attualmente il S/O Amiga è alla versione 3.1) e fa compiere al drive il caratteristico clik clak dei drive Amiga. Addirittura è stato venduto come vero e funzionante da una ditta di software pd in inghilterra!!!
Immaginatevi le migliaia di lamentele ricevute dalla gente che non riusciva a far funzionare un così bell'emulatore.
Ultimamente sono molto diffusi finti emulatori di console per PC, sia Megadrive che Super Nintendo, state molto attenti e diffidate nell'eseguire tali programmi, dato che all'interno di un finto emulatore può a volte nascondersi un'insidioso virus o 'cavallo di troia' (una sorta di virus che non siattiva subito ma dopo un periodo predefinito o ad una precisa data).

Sopra: Il classico dei classici su un home computer 'classico': Manic Miner per lo Spectrum, emulato da PC.

SPECIAL

Sopra: un successo commerciale che ha fatto la storia dell'home computing, il Commodore C64 in versione originale 'grassa'.

Commodore C64: un successo commerciale

Subito dopo lo Spectrum, il computer più emulato è il Commodore 64, macchina rivoluzionaria alla sua apparizione, è stata il primo computer 'domestico' ad introdurre il concetto di multiprocessore. Il C64 infatti non realizzava tutto grazie alla sola Cpu (il mitico 6510), ma i compiti venivano equamente divisi tra il chip audio (Sid 6581) che si occupava delle 3 voci ad 8 ottave più una di rumore, ed il chip grafico Vic che si occupava di sprite e raster, cose che sempre hanno distinto il C64 dalle altre macchine. Realizzare un emulatore fedele di tale macchina è un compito molto arduo, molti emulatori a stento eseguono vecchi programmi di questo storico computer, alcuni senza audio, altri con sprite lampeggianti.

Sotto: le Preferences dell'emulatore C64 per Amiga

Il primo computer ad emulare il C64 è stato ovviamente il suo "successore" della Commodore, L'Amiga: Go-64, primo emulatore del C64 per Amiga, non emulava né gli sprite né l'audio e non era neanche multitasking.

medio

IL FAMIGERATO UNIX

Come abbiamo già avuto occasione di ribadire la battaglia per l'imposizione di uno standard di mercato non è ancora stata completamente vinta dal binomio Intel/Microsoft.
Principale antagonista, oltre alla Apple con il suo Macintosh, è UNIX, il sistema operativo più diffuso nelle università ed i centri di ricerca del mondo. La caratteristica principale di UNIX è che, al contrario di Windows e di System 7 legati alle caratteristiche delle macchine dove sono nati, è un sistema operativo "portabile".
Cosa significa esattamente "portabile"? Innanzitutto è scritto in C, quindi in un linguaggio ad alto livello, compilabile su qualunque microprocessore, e poi non fa riferimento a nessuna caratteristica in particolare per quanto riguarda l'output e l'input, può infatti funzionare anche su di un semplice terminale solo testo 80x25.
Questa sua caratteristica fa in modo che possa girare virtualmente su qualsiasi computer —infatti esistono Unix per macchine Intel, Motorola, Risc ecc.
Si tratta poi anche di un sistema operativo estremamente potente e versatile, con una gestione perfetta della multiutenza e del multitasking, come unico difetto ha l'ingombro: necessita infatti di molti Mb di Hard Disk e di memoria per funzionare.
Ultima cosa, non meno importante per la diffusione che ha avuto e che ha Unix: è in alcuni casi completamente gratuito (ad es. sulle macchine dove viene pre-installato e nella sua versione BSD, Linux).

La ReadySoft, la stessa casa che ha realizzato l'A-Max (il primo emulatore Macintosh per Amiga) poco tempo dopo immise sulmercato il C64Emulator2.0 che emulava abbastanza fedelmente il suo predecessore.

Ma l'emulatore migliore di C64 per Amiga è The A64 Package 3.0, l'unico emulatore di Commodore 64 che funziona in multitasking, prodotto shareware, emula sprite, colore, audio, collisioni, il tutto senza intaccare le altre risorse della macchina, anche se la compatibilità non è ancora al 100%.

Per Macintosh esiste il Mac64, ancora in fase di sviluppo. La versione da noi provata a parte aprire una schermata del C64 in una finestra del finder Macintosh, faceva ben poco. Richiede scheda grafica ad 8bit.

La proliferazione maggiore di emulatori per C64 è comunque sulle macchine MSDOS: C64, C64 Alive, C64neu, C64s, tutti richiedono un computer abbastanza veloce (almeno un 386DX40mhz), ma il grado di compatibilità e di emulazione è abbastanza buono, si può dire che C64Neu emula al 100% un C64 se escludiamo l'incapacità di riprodurre gli effetti che il C64 realizzava sul bordo dello schermo.

Per Unix, infine, è disponibile X64 che non emula ne sprite ne audio ma è divertente avere in una piccola finestra un C64 nel grande desktop di un terminale XWindows.

Un modello di MSX diffusissimo in Europa: il VG-8000 della Philips.

MSX: doveva diventare uno standard...

Nel periodo in cui lo Spectrum e il Commodore 64 lottavano per spartirsi il mercato del personal computer in Europa, nel resto del mondo non si stava con le mani in mano, E mentre il mercato americano era ormai dominato dal C64 in Giappone si cercava di fondare il primo standard di compatibilità attraverso la collaborazione di alcune case produttrici, tra cui Sharp e Philips: lo standard in questione era L'MSX. Doveva diventare quindi possibile eseguire un programma scritto per Msx su qualsiasi macchina che aderisse a questo standard. L'esperimento funzionò abbastanza bene, ma l'MSX rimase — nonostante i numerosi modelli prodotti dalle varie case — in secondo piano rispetto agli 'home computer' più diffusi che lo avevano preceduto.

Sono disponibili solo 2 emula-

tori di MSX, di cui il primo per MSDOS compatibili: si tratta dell'MSX1, che emula appunto uno standard Msx1; ha bisogno di un processore 386 o superiore, ed emula sia il DiskBasic che l'Msx-Dos. L' hard disk è accessibile tramite il DiskBasic. E' richiesta l'immagine delle Rom nel formato BLoad (non sono infatti fornite con l'emulatore per problemi legali, come accade spesso). La compatibilità non è il massimo, anche perchè l'emulatore non è privo di bugs, ma l'autore ha garantito di continuarne lo sviluppo.

Il secondo e miglior emulatore MSX sul mercato funziona su l'Atari ST: Emula perfettamente un MSX1 e alcune caratteristiche di un MSX2, è molto veloce ed è completamente pubblico dominio (anche in questo caso non sono incluse le ROM).

Il Sinclair QL, un 'ibrido' che riuscì a trascinarsi per lungo tempo lungo la strada dell'informatica personale soprattutto grazie agli 'add-on' prodotti dalle terze parti.

DAGLI OTTO AI SEDICI

Quando gli otto bit dominavano il mercato destò un certo stupore il QL della Sinclair, il primo computer ad avere una CPU realmente a 16 bit, il 68008, cugino "povero" del 68000 (anche se il microprocessore era a 16 bit aveva un bus dati ad 8 bit). Infatti il suo nome era l'acronimo di Quantup Leap, ovvero 'salto quantistico'. Quindi non poteva mancare, tra i vari emulatori, uno dedicato al Sinclair QL, disponibile per Amiga e di pubblico dominio — funziona molto bene, e legge direttamente dal drive Amiga i dischetti 3_ Kempston per QL.

Oltre all'Amiga, l'Archimedes, il Macintosh e i PC MSDos esiste anche un'altro 16 bit che ha avuto un discreto seguito, e anche se adesso è caduto un po' nell'oblio ha conservato una nicchia di mercato: si tratta dell'AtariST di cui — incredibile ma vero — sono disponibili diversi emulatori.

Ovviamente il primo computer dove sono apparsi emulatori AtariST è stato l'Amiga, il suo diretto avversario alla nascita dei computer a 16Bit.

ST4Amiga è addirittura di pubblico dominio, completamente gratuito anche se non funziona proprio bene. Chamaleon e Medusa sono i due migliori emulatori di Atari ST per Amiga, entrambi girano in multitasking e addirittura l'ultima versione di Medusa permette di utilizzare i programmi ST all'interno di finestre sul WorkBench Amiga.

Stupisce il fatto che anche per MSDOS siano disponibili ben due emulatori AtariST: dato che la CPU non è la medesima non è facilissimo scrivere un'emulatore del genere, e al contrario di quello che si potrebbe pensare Gemulator per PC MSDos è molto veloce ed emula benissimo un Atari ST in tutte le sue caratteristiche, addirittura pare che ci girino molto bene anche gli emulatori Macintosh per Atari ST, permettendo così di avere un vero e proprio Macintosh sul vostro PC, con finder e tutto il resto.

MS-DOS: l'emulazione più richiesta

Tutti sanno che le macchine MSDOS compatibili sono i computer più diffusi al mondo, e ovviamente la disponibilità di software per il mondo MSDOS è tendente a infinito.

Prima o poi qualunque possessore di un computer che non sia compatibile MSDOS ha avuto il desiderio o la necessità di utilizzare un programma scritto per MSDOS: è logico che quindi gli emulatori MSDOS siano tra i più richiesti e diffusi su qualunque computer che non abbia una cpu Intel.

Sin dalla sua nascita Amiga ha

medio

INCOMPATIBILITA'

Qualcuno si starà chiedendo da dove nasce questo grosso problema della 'incompatibilità'. Come mai un programma per Macintosh non può girare, ad esempio, su di un PC a meno che non si scriva un'emulatore?

Il problema, principalmente, sta nel microprocessore, il cuore, come dovreste già sapere se seguite Gigabyte: il cervello e 'cuore' del computer.

Esistono diverse "famiglie" di microprocessori, differenti tra di loro a seconda delle case di costruzione (di solito).

I Macintosh si affidano a Motorola e alla sua "famiglia" di microprocessori, detti 680xx (68020, 68030, 68040 ecc.), mentre gli MsDos compatibili a Intel con i suoi 80xxx (80486, 80386 ecc.). Essenzialmente questi microprocessori differiscono nel "linguaggio" parlato, c'è quindi bisogno di un "traduttore" che faccia in modo che ogni istruzione di un dato microprocessore venga "emulata" su di un'altro.

Ma tradurre il linguaggio dei microprocessori non è tutto, infatti ogni computer differisce anche per il modo in cui tratta le varie periferiche, vedi video, audio ecc., L'emulatore deve quindi occuparsi di "tradurre" anche tutte le istruzioni che indirizzano dell'output o dell'input di un dato sistema, visto che tutte le informazioni relative a queste 'parti' del sistema sono collocate in diversi 'indirizzi' della memoria.

C'è poi ancora il problema, più raro, che un sistema sia multiprocessore, ossia che utilizzi più di un dato processore per ogni funzione: per esempio i computer della famiglia Amiga usano un microprocessore centrale per l'esecuzione dei programmi (motorola) uno per la grafica, uno per il sonoro e uno per il controllo delle periferiche — per questo un Amiga può facilmente emulare un Macintosh (hanno lo stesso microprocessore centrale) ma è praticamente impossibile che un Macintosh emuli un'Amiga.

Altri sistemi multiprocessore più vecchi (vedi Commodore 64) possono ora essere emulati (anche se è sempre molto più complicato che scrivere un'emulatore per una macchina monoprocessore) in quanto i microprocessori attuali sono così veloci che riescono facilmente ad emulare più di un vecchio microprocessore contemporaneamente, per questo motivo un'emulatore C64 ha bisogno almeno di un 386 veloce per essere emulato fedelmente.

SPECIAL

2. MULTITASKING

Definizione spesso abusata, il multitasking è letteralmente la capacità di eseguire più compiti (task) contemporaneamente. Esistono molti tipi differenti di multitasking, tra cui viene anche spesso annoverato il Task Switching, quello di Macintosh, anche se non si tratta di un vero e proprio multitasking, dato che quando si passa da un programma ad un'altro quello inattivo smette completamente di funzionare. Principalmente di possono distinguere due differenti tipi di multitasking, Preempitive e non Preempitive. Nel primo caso, è il sistema operativo a occuparsi del multitasking, cioè i vari programmi girano in un'ambiente dove le risorse del sistema (tempo di calcolo, periferiche ecc.) sono equamente distribuite, è il caso di Unix, NextStep e Amigados, per citare gli ambienti preempitive più utilizzati. Un sistema operativo con multitasking non preempitive (come è Windows ad esempio) non si preoccupa invece di distribuire le risorse tra i vari sistemi, ma sono i programmi stessi che devono preoccuparsi di liberare, quando possibile, le risorse da loro occupate; ovviamente un sistema operativo del genere è più facile da realizzare ma molto meno efficente, in quanto se un programma non è scritto più che bene facilmente monopolizza il sistema impedendo il multitasking.

medio

EMULAZIONE CONSOLE

Emulare computer ormai obsoleti come gli 8 bit può essere anche giustificato dalla grande quantità di videogiochi disponibili per questi sistemi, spesso non molto diffusi sui computer moderni perchè "fuori moda" come gli shoot'em up o anche i platform game, ma come molti di voi sapranno bene i migliori titoli "videogiocosi" di questo tipo si trovano sulle "console" di videogiochi. Da qui evidentemente il desiderio di poter emulare anche questi "computer dimezzati" — perchè in effetti, di veri e propri computer si tratta, senza tutte quelle periferiche, come tastiera e floppy, che permettono l'interazione che si avrebbe con un normale computer.

Per quanto possa sembrare strano, emulare delle console vecchie può essere più difficile che farlo con le nuove! A parte la difficoltà di reperire informazioni nel modo in cui funzionavano le vecchie console di videogiochi e la difficoltà nel trasportare i programmi da cartuccia su file utilizzabili, il motivo principale è che più andiamo indietro nel tempo più è diverso il modo in cui si risolvevano dei problemi di programmazione che nei computer attuali non vengono quasi più neanche considerati. Per esempio, pensate che nell'Atari 2600 (in assoluto la prima console di videogiochi ad introdurre le cartucce intercambiabili) non esisteva una memoria video, cioè lo schermo veniva disegnato direttamente dal programma pilotando il raster video ogni cinquantesimo di secondo! Pensate che Jeff Vavasour (indirizzo: jeffv@physics.ubc.ca), un vecchio programmatore di videogiochi sull'Atari 2600, ha realizzato una beta di un'emulatore Atari2600, che per funzionare ad una velocità accettabile ha bisogno di un 486!!!

Comunque, la console che più di ogni altra si desidera emulare è il Super Nintendo. Purtoppo, proprio a causa di questa richiesta, c'è una proliferazione di emulatori fasulli (vedi box sui grandi imbrogli): "SPR_MGCM.ZIP", ad esempio, si propone come emulatore Super Nintendo e richiede nei file .DOC 32 Megabyte di RAM per funzionare! Anche se tralasciamo il fatto che non c'è nessun motivo apparente per un'emulatore super nintendo di richiedere così tanta ram (al massimo un gioco Super Nintendo occupa 3Mb, in media 1Mb) anche se li possedete, una volta eseguito il file otterete il medesimo messaggio d'errore (programma troppo grosso per la memoria disponibile!).

"SFEM101.ZIP", altro famoso "emulatore Super Nintendo" che si vede circolare per le BBS italiane, altro non è che una semplice copia del COMMAND.COM, più altri files casuali presi da programmi Windows.

L'unico emulatore Super Nintendo che sembrerebbe essere reale e funzionante è "VMAGICOM.ZIP" (Virtual Magicom) anche se si può trovare solo una versione beta che non esegue nient'altro che dei semplici output di caratteri.

Ci sono giunte voci anche di emulatori Megadrive fasulli, circolanti sia per Internet che su varie BBS, ma non siamo riusciti a contollare la veridicità di queste affermazioni.

Purtoppo, anche se sarebbe molto semplice realizzali e si rivelerebbero molto belli da utilizzare, non esistono nè emulatori Nintendo 8 bit o Game Boy né tantomeno emulatori Sega Master System o Game Gear, principalmente per la difficoltà nel reperire informazioni sul funzionamento di queste vecchie console, ma anche per motivi legali che ne impedirebbero la vendita tramite i canali regolari.

convissuto con emulatori MSDOS, infatti da sempre gli Amiga più evoluti (A2000,A3000,A4000) hanno avuto al loro interno degli slot ISA oltre ai normali slot ZorroII/III Amiga. Infatti "l'emulazione" dell'MSDOS su Amiga è sempre stata risolta, in passato, utilizzando schede che alloggiassero dei microprocessori Intel 286/386/486 (Bridgeboard Commodore, GoldenGate Vortex), ma non è di questi emulatori che ci vogliamo occupare in questo articolo. Grazie alle moderne velocità delle CPU ora infatti è possibile emulare una macchina MSDOS completamente via software, anche se attualmente su nessun computer si è superata la velocità di un 286.

IBeM e CrossPC, sono due emulatori 8086/CGA per Amiga, uno shareware e l'altro commerciale, ma il miglior emulatore di PC via software attualmente disponibile per Amiga è PC-Task sempre 8086 ma con emulazione di EGA/VGA, shareware è attualmente alla versione 2.0 ed è in lavorazione una versione 3.0 che potrà emulare un 286.

Annunciato dalla Utilities Unlimited, c'è poi un emulatore per Amiga e PowerPC Apple che permetterà di emulare un PC con la velocità di un 486, in quanto l'emulazione non sarà interpretata passo per passo, come normalmente avviene, ma l'emulatore sarà in pratica un recompilatore di codice 486 per microprocessori 68xxx. Purtroppo però fino ad ora si sono viste solo delle schermate pubblicitarie e sentite voci di beta-tester, e non ci è stato ancora possibile met-

```
PC-Task V2.03. Copyright 1992-93 Chris Hames. All rights reserved.

To start the mouse driver press LeftAmiga-P.
To quit press the left & right Amiga keys and Del.

Memory Available: 640K  (location $0737D9B0  allocated 1024K)
Drive A is: DF0
Drive B is: DF1
HardDrive C is: system3.0:Trashcan/FintoC
HardDrive D is: Unavailable

C>cd dos

C>keyb it

C>prompt $p$g

C:\DOS>
C:\DOS>
```

Il PC TASK emula un computer MS-DOS su Amiga

difficile

INTERNET: dove sono gli emulatori?

FTP Sites dove trovate files di supporto per gli emulatori:-

APPLE2
wilbur.stanford.edu: /pub/emulators/apple2
cassandra.ucr.edu: /pub/apple2/incoming/disks
(Disk images)

AMIGA
wuarchive.wustl.edu:
ftp.luth.se: /systems/amiga/aminet/misc/emu
(tutti gli FTP Aminet)

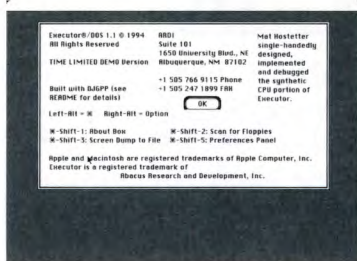
C64
watson.mbb.sfu.ca (tutto per il C64)

PC
wuarchive.wustl.edu: oak.oakland.edu
nic.switch.ch
(tutti gli FTP Simtel)

Spectrum
ftp.nvg.unit.no
ftp.ijs.si

tere le mani sul prodotto finito.

Per Apple Macintosh, Apple PowerPC e Unix/XWindows esiste il miglior emulatore PC MSDOS realmente disponibile: si tratta di SoftAT della Insignia: emula un 286 con 287, grafica VGA e con opportune estensioni riesce ad utilizzare Windows 3.1. Su di un 68030 a 25Mhz emula un 286 a 8 Mhz, risulta quindi utile per tutte quelle applicazioni professionali che non esistono se non su MSDOS.

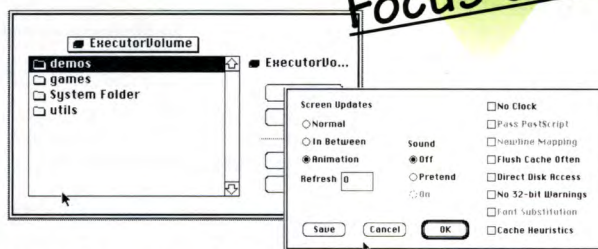
Per Archimedes e Atari ST abbiamo notizie solo di emulatori 8086 (PC DITTO per Atari ST; non abbiamo il nome dell'emulatore per Archimedes).

In ultimo si deve segnalare l'esistenza di un'emulatore 8086 per Unix/XWindows completamente gratuito "PCEmu" scritto in C è facilmente portabile su qualunque computer in grado di utilizzare Unix.

Tre immagini di Executor, il primo emulatore Mac per PC. Ed è anche shareware!

Apple MACINTOSH: una emulazione 'for the rest of us'

E passiamo al secondo computer più diffuso al mondo, il Macintosh della Apple, l'unico ad intaccare seriamente la supremazia dei cloni MSDos. E' ovvio che riuscire ad utilizzare programmi scritti per questo computer ha sempre attirato gli utenti di qualsiasi altro sistema.

Il primo computer che è riuscito ad emulare il Mac è stato L'ATARI ST: Spectre, Magic SAC ed Alladin, questi sono in sequenza gli emulatori per Atari ST che hanno stupito per la loro estrema compatibilità.

D'altronde l'Atari ST ha sempre condiviso molto con il Macintosh come hardware, a partire dalla CPU. Purtroppo non disponiamo di informazioni recenti sulle evoluzioni di questi emulatori, anche perché trovare adesso un'Atari ST è molto difficile, relegato al solo utilizzo negli studi di registrazione è quasi scomparso come personal computer di utilizzo generico.

L'altro Computer che condivide lo stesso cuore (CPU) con il Macintosh è il COMMODORE AMIGA, diffuso computer nell'ambito ludico in italia è ora più relegato a utilizzi in campo di Desk Top Video, è sicuramente il computer che meglio di ogni altro emula il famoso gioiello Apple.

A-Max è stato il primo emulatore Macintosh per Amiga. La prima versione (1.0) realizzata dalla Ready Soft e apparsa nell'1989 era basata su una parte software e una parte hardware. L'emulatore vero e

difficile

WWW: Internet sites dedicati all'emulazione

Acorn
http://www.warwick.ac.uk/~phudv/

Apple2
http://www.ugcs.caltech.edu/~nathan/apl2.resource.html

Commodore Amiga
http://www.cs.cmu.edu:8001/Web/People/mjw/Computer/Amiga/MainPage.html/

Commodore 64
http://www.warwick.ac.uk/~stuce/

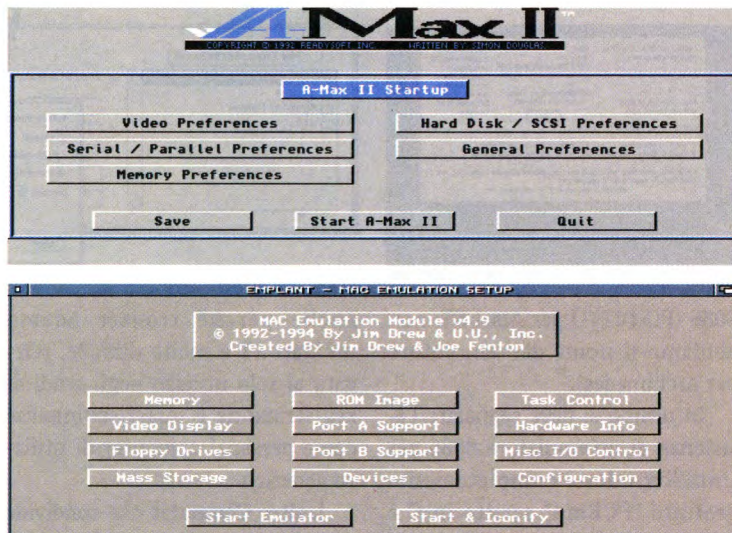
MSX
http://www.cs.umd.edu/users/fms/MSX/

Spectrum
http://www.nvg.unit.no

Nintendo GameBoy
http://www.cs.umd.edu/users/fms/GameBoy/

Computers and Emulation WWW site
http://www.cs.umd.edu/users/fms/comp/

Usenet FAQs
http://www.cis.ohio-state.edu/hypertext/faq/usenet/FAQ-List.html

Le finestre di partenza di emulatori Macintosh per Amiga: il primo in alto è l'AMAX, l'altro l'Emplant.

proprio era solo software, l'hardware che consisteva di una scheda da collegare alla porta drive, serviva solo da adattatore per collegare un drive Mac esterno, e quindi consentiva all'emulatore di leggere i dischi direttamente in formato Macintosh.

In realtà la scheda aveva anche la funzione di 'chiave di protezione': infatti le ROM, necessarie all'emulatore per funzionare, venivano lette proprio attraverso di essa. Il Mac emulato era un Macintosh Plus, con display monocromatico, leggeva i floppy in formato A-Max e Spectre 128, direttamente dal drive dell'Amiga; mancava il supporto dell'audio e dell'harddisk.

Sopra, l'Amiga mentre fa funzionare, in emulazione Spectrum, un tipico gioco 'isometrico': Batman.
Nel riquadro nero a destra, uno schermo 'storico': Pac Man su VIC20 Commodore emulato da Amiga.

A distanza di circa un anno è apparsa la nuova versione dell'A-Max. Provate ad indovinare come si chiamava? Esatto, A-Max II: come novità sostanziali aveva il supporto per harddisk e dell'audio, la scheda hardware rimase invariata.

Dopo due lunghi anni ecco che viene rilasciata la nuova versione l'A-Max II+. Il software è stato totalmente riscritto, e funziona a partire dalla versione 2.0 del sistema operativo dell'Amiga. Novità sostanziali di questa nuova versione: supporto diretto dei floppy da 1,44m tramite i drive Hd dell'Amiga, compatibilità con il System 7 del Mac. Anche l'hardware è cambiato, la scheda adesso interna è una Zorro II, grazie alla quale è possibile leggere i floppy da 800k anche dal drive interno dell'Amiga, senza essere quindi costretti all'acquisto di un drive esterno Mac. Altra novità offerta dalla scheda, è la presenza delle porte AppleTalk eventualmente configurabili come porte midi.

Siamo nel '94, sono trascorsi tre anni dal rilascio dell'ultima versione dell'A-Max, ed ecco che viene rilasciata una nuova versione: stiamo parlando dell'A-Max IV. Sì, avete letto bene, IV e non III — infatti questa versione è totalmente rivoluzionaria rispetto alla precedente versione, così alla Ready Soft anno pensato bene di fare questo salto da II+ a IV. La parte hardware rispetto alla versione II+ è rimasta invariata. Le novità si scoprono esaminando la parte software, l'emulazione che fino ad oggi era stata monotask, e quindi o si utilizzava l'Amiga o si utilizzava l'emulatore Mac, adesso è diventata multitask[2], e cioè è possibile lanciare l'emulatore e quindi usare programmi come PhotoShop o FreeHand, e continuare ad utilizzare l'Amiga con programmi come FinalWriter e LightWave senza notare dei rallentamenti apprezzabili.

Altra sostanziale novità di questa versione dell'emulatore è il colore. Fino alla versione II+ l'A-Max emulava solo un Mac monocromatico, era quindi impossibile utilizzare programmi che facessero esplicita richiesta del colore, adesso, con la versione IV, è possibile lanciare l'emulazione in monocromatico, a 4, 8, 16, 256 livelli di grigio o a colori, e se si possiede una scheda grafica come Picasso II o Retina è possibile giungere a 32mila o a 16milioni di colori. Non mancano la gestione di schede Ethernet (è quindi possibile collegare l'Amiga ad una rete di Macintosh) e la gestione dei multi monitor grazie alla quale è possibile avere un'area di lavoro maggiore.

Amax da qualche tempo è stato però scavalcato da Emplant: annunciato nel '92 doveva essere una scheda grazie alla quale era possibile l'emulazione di qualsiasi computer su Amiga. Attualmente, però, l'unico modulo disponibile è il modulo Mac II, il quale è in grado di emulare un Mac II a colori (è comunque in fase di betatest il modulo PC). Ad oggi siamo arrivati alla versione 4.8 (e vi assicuro che non ha saltato neanche un numero, anzi a volte ha addirittura bissato qualche numero di release) del software, anche se non escludo che per il periodo in cui leggerete que-

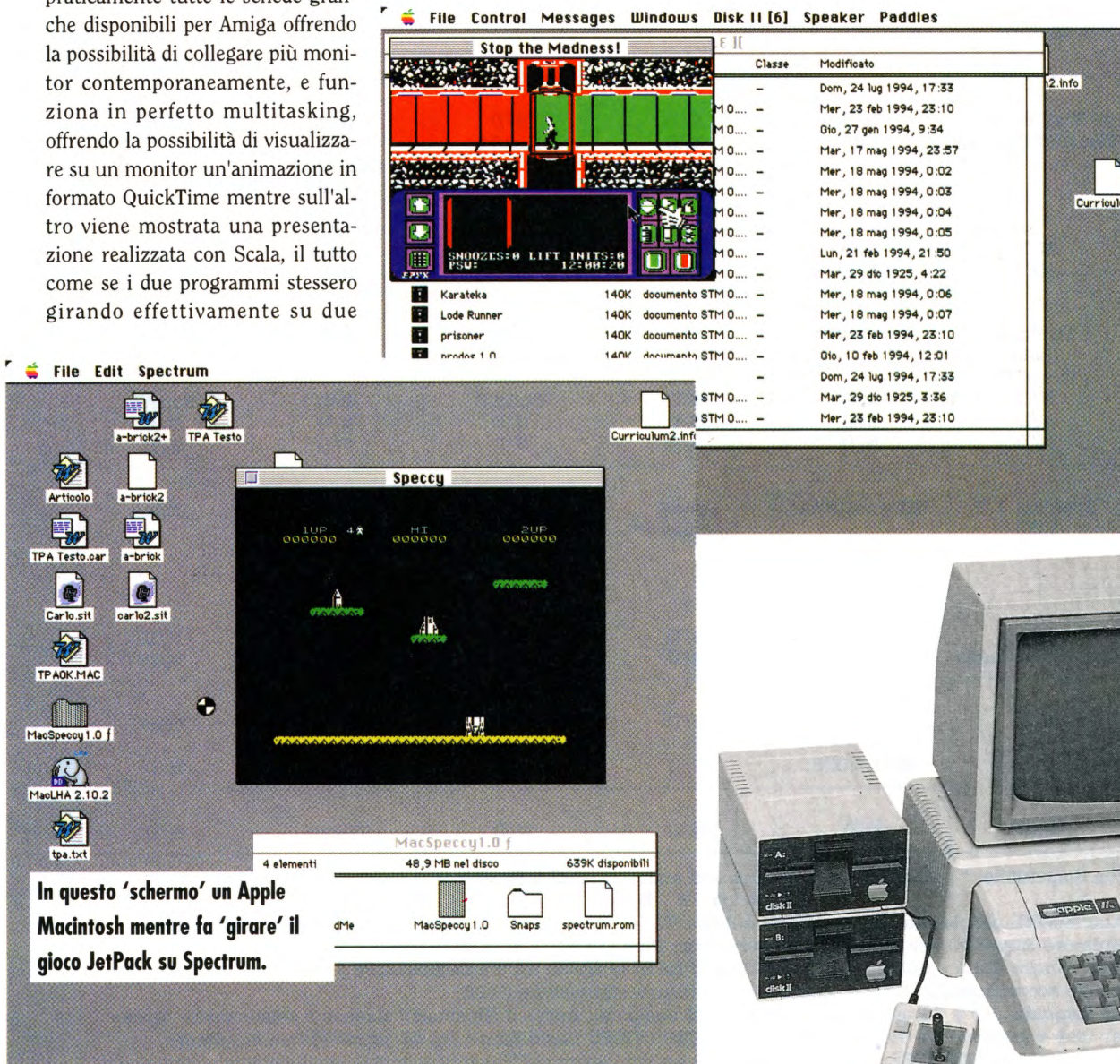
st'articolo sarà una versione datata. Con questa versione del modulo, confrontando un Amiga in emulazione Mac e un Mac con lo stesso processore (quindi confrontando un Amiga 3000 con un Mac IIcx oppure un Amiga 4000 con un Mac Quadra 900) il Mac emulato dall'Amiga risulta essere per i calcoli di CPU circa un 5% più veloce, e per i calcoli in FPU 50% più veloce. Non manca il supporto delle AppleTalk, degli harddisk, dei Floppy HD direttamente con il Drive HD dell'Amiga e 800k collegando un drive Mac all'Amiga mediante un adattatore distribuito sempre dalla stessa casa, gestisce praticamente tutte le schede grafiche disponibili per Amiga offrendo la possibilità di collegare più monitor contemporaneamente, e funziona in perfetto multitasking, offrendo la possibilità di visualizzare su un monitor un'animazione in formato QuickTime mentre sull'altro viene mostrata una presentazione realizzata con Scala, il tutto come se i due programmi stessero girando effettivamente su due computer separati.

Anche le macchine MSDOS possono ora emulare il Macintosh, grazie ad Executor. Si tratta di un'emulatore Mac multipiattaforma, esiste per MS-Dos, NeXT e X-Windows. La versione attuale (1.3) emula in Monotask un Mac monocromatico, non emula il Finder (la scrivania del mac) ma come lo stesso nome lascia supporre si limita ad eseguire le applicazioni Macintosh.

E' ancora abbastanza lento (lentezza soprattutto dovuta al fatto che la CPU non è la medesima) e non privo di numerosi bug, ma gli autori continuano a rilasciare nuove versioni e hanno annunciato a breve la versione 2.0 di Executor che dovrebbe emulare un Mac II a colori.

Executor non usa le rom originali del Mac, il che lascia qualche dubbio sul livello di compatibilità e affidabilità del tutto, visto che gli stessi Mac hanno problemi di compatibilità tra di loro e sono pur sempre la stessa macchina.

Nella foto, l'Apple][e 'full loaded', e nell'immagine grande qui sotto lo stesso computer emulato su un Macintosh mentre fa girare il mitico gioco "Impossible Mission".

In questo 'schermo' un Apple Macintosh mentre fa 'girare' il gioco JetPack su Spectrum.

CASE e MODELLI	**EMULATORI Amiga**	**EMULATORI AtariST**	**EMULATORI Archimedes**	**EMULATORI Macintosh**	**EMULATORI PC/DOS**	**EMULATORI Unix/X**
Acorn						
BBC	BBCEmu 0.95b	N/D	65Host	BBC-BASIC MacBeebEm	BPC BBC386	Xbeeb Beeb
Archimedes	N/D	N/D	N/D	N/D	N/D	N/D
Amstrad						
CPC464	N/D	N/D	N/D	N/D	CPCEmu 1.0	N/D
Apple						
Apple II	Apple 2000 v11 AppleOnAmiga AppleM	N/D	N/D	StopTheMadness	*	AppleII
Macintosh	AMax Emplant	Aladin Spectre	N/D	N/D	Executor/DOS	Executor/X MAE
Atari						
Atari800XL	Atari800XL(1)	Atari800XL ST XFormer	N/D	N/D	Atari800XL PC Xformer	Atari800XL
Atari ST	ST4Amiga STEmu Medusa	N/D	N/D	N/D	Gemulator Janis	N/D
Commodore						
Vic20	Vic20Emu	N/D	N/D	N/D	N/D	X64
C64	The A64 Package	C64	N/D	Mac64	C64 C64 Alive C64Neu Sally c64 64blaz76	
C128	N/D	N/D	N/D	N/D	(2)	(3)
Amiga	N/D	N/D	N/D	N/D	N/D	N/D
Intel						
PC 8086	PC-Task IBeM CrossPC	PC_DITTO	*	SoftPC	N/D	PCEmu
PC 80286	N/D	N/D	N/D	SoftAT	N/D	SoftAT
PC 80386	N/D	N/D	N/D	N/D	N/D	N/D
PC 80486	N/D	N/D	N/D	N/D	N/D	N/D
Sinclair						
Spectrum	Spetrum 1.7 KGB	ZX-spectrum	Speccy Speculator	MacSpeccy 1.0	JPP SpecEm Z80 VGASpec ElwroJr v1.0 Speccy	xzx
ZX-81	N/D	N/D	N/D	Xtender	N/D	N/D
Sinclair QL	QLDOS for Amiga	N/D	N/D	N/D	N/D	N/D
Tandy						
TRS-80	N/D	N/D	N/D	N/D	coco2-13.zip	XTRS
MSX	N/D	MSX v008	N/D	N/D	MSX v1.76b	N/D
Texas Instrument						
TI-99/4A	N/D	N/D	N/D	N/D	TIEmu	N/D

Legenda: N/D = non disponibile; * (asterisco) = esiste ma non siamo riusciti a reperirne il nome

N O T E :

(1) = Emulatore Atari800XL per Amiga, Unix, MSDOS e Atari ST. Autore: Ivo van Poorten (ipoorten@cs.vu.nl). Esiste anche un'altro emulatore Atari800 per Unix/X11. Autore: Tom Fine (fine@cis.ohio-state.edu)
(2) pand@kullmar.se, autore di un emulatore C64 per MSDOS ha in progetto un'emulatore C128
(3) Nelle istruzioni che accompagnano X64 si menziona una futura emulazione C128
Altri emulatori non elencati: per il 64 esiste un emulatore del Basic dell'Apple][(Spartan); Executor esiste anche in versione NextStep; per C64 è presente un emulatore Basic di VIC20 (VIC20 Basic Emu); sul QL esiste sia un emulatore Spectrum sia un emulatore MS-DOS 8086; sul C64 è presente un emulatore del Basic Spectrum; per Spectrum c'è in giro un emulatore di ZX81; infine per MSX esiste un emulatore Spectrum. Vi basta?

Fantazia Fonts & Sounds la strana coppia

Fantazia Concepts - Importato da E C S Computer (Bologna) - L. 49.000 (IVA 19% esclusa)

Duemila caratteri TrueType a Adobe, già raggruppati in una serie di 'famiglie' che ne raccolgono i diversi stili e con un assortimento così ampio da accontentare chiunque.
Il tutto su un solo CD-Rom, con tanto di catalogo su carta di 100 pagine e in formato A4, e ad un prezzo di molto inferiore alle centomila lire.
Se aggiungiamo che il sistema di consultazione permette l'anteprima rapida di ogni carattere e che la parte del CD-Rom che è rimasta inutilizzata ospita una bella collezione di file sonori in formato VOC, qualcuno potrebbe cominciare a pensare che laggiù nell'Ohio quelli della Fantazia Concepts abbiano un po' esagerato. Effettivamente lo hanno fatto, con grande soddisfazione degli utenti.

WINDOWS & MAC, FONTS & SOUNDS

Un CD-ROM di questo tipo può essere un acquisto prezioso anche per gli utenti Macintosh: basta conoscere i trucchi giusti per 'portare' sulla loro piattaforma l'incredibile collezione di caratteri presente sul disco.
Sul prossimo numero vi spiegheremo come passare i font da Windows a Mac e viceversa, ma non solo: la puntata di Music & Sound sarà dedicata alla conversione dei formati sonori, mettendovi quindi ingrado di passare su Mac anche i file VOC.
Scusate se è poco...

CD-ROM

PER TUTTI I GUSTI

Cominciamo dall'assortimento tipografico, che in genere è spesso più evidente nelle collezioni shareware e freeware di caratteri piuttosto che delle costosissime collezioni 'commerciali' di marche famose, forse per la maggiore libertà che gli autori hanno nel progettare gli stili dei font.

Nel CD-Rom Fantazia Fonts and Sounds (da qui in avanti FFS per brevità, anche se ricorda i treni) è possibile trovare davvero di tutto: dal carattere famoso che acquistato in forma 'ufficiale' costerebbe da solo anche più di tutto il CD.

Vi abbiamo infatti trovato font famosi come quelli tipici delle collezioni Adobe (Eurostile, Frette Fraktur, Optima, Peignot, Reporter, Revue, Shelley, Tiffany, Umbra, ecc) riportati con la stessa denominazione e quindi facilmente identificabili. Così come abbiamo scoperto, riportati con lo stesso nome o mascherati sotto un nome diverso, anche dei font uguali a quelli delle costose collezioni Letraset (Balloon come Cartoon, Enviro, Frankfurter, Stencil Glaser come Comaro, ecc.).

Insieme a questi caratteri di uso e immagine più comune abbondano naturalmente quelli dall'aspetto del tutto originale e bizzarro, come l'elettrico Aarco, l'ambiguamente dattiloscritto Adjutant, il preistorico Bedrock, il legnoso Loggercaps o il 'graffiante' Vecker (che ricorda le scritte dell'LP The Wall dei Pink Floyd).

Se poi aggiungete una discreta collezione di Dingbats (collezioni di caratteri particolari e simboli) davvero ben assortita, direi che il quadro generale si può definire davvero completo.

La Fantazia Concepts ha saputo quindi dosare in maniera davvero egregia la qualità e la quantità dei font, in modo da soddisfare ogni tipo di utenza offrendo spunti anche creativi per ogni tipo di situazione grafica.

DOPPIO STANDARD

Il fatto di aver quasi equamente ripartito i font in entrambi i standard più diffusi — TrueType e Adobe — è stata secondo noi una delle mosse strategiche più abili della Fantazia Concepts.

In questo modo gli utenti posso-

no usufruire dello stesso materiale in ogni caso, se non consideriamo qualche rara eccezione che non ha l'equivalente TrueType (come il Loggercaps citato sopra, ad esempio) oppure quella percentuale (circa il dieci per cento) di font che invece non è presente nel formato Adobe.

COMPATIBILITA'

Abbiamo testato diversi font con diverse applicazioni, e in qualche caso ci sono stati dei comportamenti 'bizzarri' riguardo alla spaziatura, al tracking (lo spazio fra le lettere) o alla conversione in tracciati all'interno di Corel Draw.

Naturalmente sono cose che accadono abbastanza spesso con i caratteri 'non ufficiali' a causa della codifica non-standard adoperata nella loro creazione, ma in un modo o nell'altro si riesce ad ovviare, soprattutto se si tratta di applicarli in situazioni dove il testo è breve (come titoli o marchi, ad esempio) ed è quindi possibile a livello del singolo carattere.

Fantazia Fonts and Sounds
Compiled by Fantazia Concepts

[1] Adobe Fonts
[2] TrueType Fonts
[3] Support Files
[4] Registration Form
[Esc] Quit

ABCDEFGHIJKL
MNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijkl
mnopqrstuvwxyz
1234567890
!@#$%^&*()

LA STRANA COPPIA

Una particolarità di questo CD-Rom, che lo rende davvero unico nel suo genere, è la presenza di una ricca collezione di file sonori in formato VOC, che gli autori giustificano per il fatto di aver voluto colmare quello spazio lasciato libero dai caratteri una volta raggiunta la quota prefissa (2000 font), pensando così di fare cosa gradita all'utente piuttosto che lasciare semplicemente inutilizzata quell'area del disco.

I suoni presenti sono di genere abbastanza vario, ed è possibile identificarli dalla directory in cui sono raccolti: 3STOOGES per frasi e suoni della nota serie di comiche d'epoca, BART dedicata ai Simpsons, BATMAN per frasi e suoni tratti dagli episodi dell'Uomo Pipistrello, MOVIE dedicata ai film, MUSIC al mondo musicale, STARTREK dalla nota serie, SAYNG e SOUNDS che raccolgono rispettivamente frasi e suoni di vario genere e RENSTIMP, che confessiamo di non aver saputo identificare.

Una bella collezione, insomma che — visto l'ingombro di questo tipo di file — è molto più comodo avere su un CD-Rom piuttosto che sul proprio hard disk o sui floppy.

Nelle immagini di questa pagina, a sinistra dall'alto in basso: il sottomenù di informazioni supplementari, il menu principale e una immagine di anteprima di un font.
Nella foto grande qui sotto, invece, potete vedere la shell di gestione dei font descritta nell'articolo.

Fantazia Fonts and Sounds
Compiled by Fantazia Concepts
Adobe Fonts

Tag	File Number	CD Filename	Descri
[ ]	0371	diego1.PFB	Dieg
[ ]	0372	di1_1___.PFB	Diego1-I
[ ]	0373	dixon5.PFB	I
[X]	0374	dixon6.PFB	Dixon
[X]	0375	dixon8.PFB	Dixon Cn
[ ]	0376	dixon9.PFB	Dix
[ ]	0377	dixon38.PFB	Dixon Extreme I
[ ]	0378	dixon7.PFB	Dixon I
[ ]	0379	dixon11.PFB	Dix
[ ]	0380	dixon10.PFB	Dixon Wd I

[↑] [↓] [PgUp] [PgDn]
[Space-Tag/Untag Font] [Untag all fonts]
[View font] [Transfer tagged fonts] [Esc-return to Menu]

FONT: marcare, vedere, copiare

Per attivare l'interfaccia di gestione di Fantazia Fonts and Sounds basta lanciare il programmino CDMENU.EXE presente sul CD stesso, che dopo avervi chiesto se desiderate o meno utilizzare il colore si presenta con un piccolo menu dotato di quattro opzioni: le prime due vi conducono alla lista dei font Adobe e TrueType rispettivamente, la terza vi permette di leggere una serie di brevi 'support files' — ovvero dei testi che riepilogano brevemente i tasti utilizzabili durante l'uso del menu e le convenzioni utilizzate per contrassegnare gli 'stili' dei font. La quarta opzione vi permette di stampare un modulo per registrarvi come utenti e godere così dei classici benefici che un utente registrato ha a disposizione.
Accedendo ai menu relativi alla lista dei caratteri Adobe o TrueType ci si ritrova di fronte ad un sistema di 'consultazione' e gestione dei caratteri che — a parte l'aspetto 'spartano' dell'interfaccia 'text only' tipida del DOS — risulta davvero efficiente, permettendo la selezione singola o multipla dei font, la visualizzazione in anteprima e la copia di tutti i caratteri 'marcati'. La lista può essere scorsa riga per riga o una pagina alla volta.

SUONI: spulciare, ascoltare

Discorso a parte per il menu che gestisce i file sonori in formato VOC, attivabile tramite il lancio del programma VOCMENU: le opzioni del primo menu consistono nella scelta del 'player' (il programmino che vi permette di riprodurre i file sonori) con opzione per SoundBlaster, Pro Audio Spectrum o altro tipo a scelta dell'utente:
Una volta selezionato il programma di riproduzione si accede all'elenco delle directory del CD-Rom, da cui è possibile entrare in quella contenente i suoni, ovvero la directory VOC; questa a sua volta contiene diverse sottodirectory (vedi articolo) nelle quali è possibile scegliere il singolo file da riprodurre.
Basta posizionarsi sul file in questione e premere invio per riprodurlo attraverso la scheda audio oppure — se si sta utilizzando un programma apposito — persino attraverso l'altoparlante del PC.

GIGABYTE HOT LINE

La linea più calda di questo autunno!

Se vi occorrono consigli, suggerimenti, spiegazioni, informazioni, ecc. (Oppure se volete proporvi come redattore, lasciare messaggi e annunci, esprimere giudizi sulla rivista o su un argomento particolare...)

144-22-09-45

(635 lire al minuto + IVA, meno di un caffè e non fa neanche male al fegato, anzi...)

FEEDBACK

SIMTEL vol. 10

Se avete già fatto qualche visitina ai siti Internet che ospitano l'archivio SimTel20 avrete sicuramente una chiara idea della sua vastità e quindi della sua complessità.

Se non siete utenti Internet, vi resta un'altra possibilità: procurarvi una recente edizione del CD-ROM che raccoglie gran parte dei file contenuti in tale archivio, ed è proprio di quella che stiamo per parlare.

permetteteci prima di tutto di farvi un breve quadro generale.

LO SPIRITO DI INTERNET

Nel CD-ROM Simtel si respira aria di Internet, sicuramente: informazione, prevalenza di materiale 'tecnico' dedicato alla gestione ed alla programmazione del PC e una notevole quantità di file orientati alla comunicazione in rete locale o remota.

In secondo luogo, ma sempre soddisfacenti dal punto di vista dell'assortimento di materiale, settori come il gestionale, la didattica e l'informazione, i media (testi, immagini, suoni e animazioni), la progettazione e gli argomenti scientifici.

Giochi? Potete scordarveli. A meno che — come viene precisato nelle istruzioni date in rete a coloro che intendono effettuare 'upload' di materiale in questo immenso archivio — non si tratti di giochi a sfondo didattico. Ultimamente, comunque, è stata aggiunta in rete una directory di 'ricreazione'[1] (si vede che anche i più seri, ogni tanto, hanno bisogno di lasciarsi andare).

In effetti, quado si esplora un sito come Simtel 20 si ha proprio l'impressione di avere a che fare con un ambiente serio, professionale, dove non c'è spazio per i 'trucchetti' o le routine di 'sprotezione' o comunque per materiale che non sia utile in senso generale alla grande tribù degli informatici professionali.

Per darvi un'idea chiara di un contenuto così multiforme siamo quindi ricorsi ad una serie di 'raggruppamenti' applicati secondo lo schema delle famose (di già) nove 'categorie' di GigaByte (più una decima di interesse generale), che quindi non rispecchiano le suddivisioni del CD-ROM (il quale è semplicemente suddiviso nelle sue moltissime directory relative ai singoli argomenti) ma una struttura da noi ideata per nostra e, soprattutto, vostra comodità.

Tenete presente che per la categoria n.8 (quella del divertimento) all'interno del CD-ROM non è presente — come abbiamo detto — niente di particolare se non come 'educational', e quindi non viene affatto considerata in questa recensione. Chi fosse interessato soprattutto ai giochi deve rivolgersi verso altri titoli recensiti nel numero scorso (Night Owl 12 o Trio Overload, ad esempio) e in questo stesso numero o nei prossimi.

Riguardo a Windows, infine, possiamo tranquillamente affermare che una certa percentuale dei programmi sono espressamente dedicati a questo ambiente grafico, ma la maggioranza è materiale per il DOS. Anche in questo caso quegli utenti che cercano 'soprattutto' materiale per Windows possono orientarsi verso titoli come CICA Windows, recensito proprio in questo numero.

Nelle descrizioni che seguono, quando viene citata una directory fornendo il nome originale a questo seguono due valori riportati fra parentesi: il primo indica la quantità di MegaByte totale, il secondo il numero di file. Tenete anche presente che, a causa del loro elevato numero e della non immediata comprensibilità del loro contenuto per molte di esse, non vengono citate tutte le directory, e quindi vi rimandia-

RESTRINGERE IL CAMPO

Prima di tutto un avvertimento: tenete presente che sono situazioni come il test di un CD-ROM di questo tipo che hanno costretto il team di GigaByte a sessioni straordinarie di *brainstorming*.

L'obiettivo di queste riunioni? Definire una strategia di classificazione del software tale da evitare ai redattori l'esaurimento nervoso 'da overdose binaria' (alias 'information oveload').

Come avrete notato nelle recensioni del numero scorso, la soluzione migliore si è rivelata una classificazione di massima dove fosse possibile riunire in macro-categorie tutti gli argomenti — troppi — in cui il materiale shareware andava a confluire.

Ma per consentirvi un'intepretazione più chiara della suddivisione con cui descriveremo il CD-ROM,

1. CONSULTARE

Per coloro che vogliono avere un'idea più chiara ricordiamo che è sempre disponibile il file compresso con l'elenco completo delle directory e dei file+descrizione di ogni CD-ROM recensito su GigaByte.
Per questa volta abbiamo fatto qualcosa di più: in concomitanza con l'articolo INTERNET OFF-LINE vi abbiamo messo a disposizione su Pegaso anche la directory del sito originale di SIMTEL20, quello che trovereste collegandovi tramite Internet.

On Line

MUTAZIONI

Abbiamo fatto un salto (telematicamente parlando) alla base missilistica di White Sands, in New Mexico, per aggiornarci sulla attuale struttura e le attuali dimensioni dell'archivio (che è 'duplicato' anche in altri siti di cui parleremo sicuramente nella rubrica OnLine a proposito di Internet).
Siamo rimasti un po' sconcertati dai cambiamenti avvenuti a distanza di un anno (sul CD-ROM sono riportate le directory presenti in rete - molte di più di quelle sul disco - aggiornate a luglio 1993).
Molte directory sono state probabilmente 'assorbite' da una directory più generale (è il caso di linguaggi come PL2, Cobol, Lisp, Prolog ecc. finiti evidentemente nella directory MICLANG) perché il numero di file contenuti non ne giustificava la presenza. Altre sono scomparse del tutto.
Ci sono state però delle 'new entry' con directory interessanti come GEOLOGY, SCIENCE, WINSOCK o RECREATN. Il numero globale si mantiene comunque intorno alle 200 directory, quindi c'è molto da esplorare.

SIMTEL 10

CD-ROM

m o
sempre ai
famosi file di indice
che la redazione vi ha preparato.

SETTORE 1: DIDATTICA, CULTURA, INFORMAZIONE

Quindici directory, da quelle generali — EDUCATIN (16/110) e TEACHING (2,5/31) a quelle specifiche dedicate a letteratura, lingue e linguistica, handicap, eccetera[1].

Spiccano comunque anche directory 'particolari' come VISCII (5/31), dedicata al software vietnamita e quindi con un set di caratteri nativo, oppure le ricchissime raccolte di materiale informativo come BAKERNWS (9/29), che raccoglie centinaia di articoli e notizie da CompuServe, oppure STUNNPC (0,9/20) contenente i numeri dell'omonima rivista telematica[2].

In totale 72 Mb di materiale, con 652 file: più o meno l'11% del CD-

R O M ,
insomma.

SETTORE 2: TESTI, IMMAGINI, SUONI

Dai semplici editori di testo, a cui è dedicata l'enorme directory EDITOR (21/140), passando per le utility dedicate all'argomento e ai word processor veri e propri, per finire al Desktop Publishing con la directory generale DESKPUB (2/23) e quella 'particolare' TEX (5/46), dedicata al famoso e 'classico' software di composizione TeX.

Non manca una 'notevole' directory per gli appassionati e i cultori degli ipertesti: si chiama naturalmente HYPERTXT (8/42).

Gli appassionati di grafica troveranno pane per i loro denti nella directory principale GRAPHICS (30/152) e nelle directory specifiche GIF (4/48), TIFF (0,5/10), ANIMATIN (1,7/17) e NAPLPS (0,/13) — quest'ultima dedicata al particolare software di disegno pittorico-vettoriale omonimo.

I musicisti e i musicofili possono contare su due directory principali: MUSIC (3,4/55) e SOUND (7/55), la prima ricca di programmi e utility per suonare, comporre e convertire musiche in formato MIDI, MOD e WAV ma anche altro materiale, e la seconda dedicata soprattutto alla gestione di schede sonore con editor, librerie per programmatori e altro software dedicato alla riproduzione, all'editazione e alla conversione di suoni WAV, MOD, VOC, SND etc. senza trascurare il MIDI e soprattutto tenendo conto della possibilità di utilizzare materiale sonoro proveniente dalle piattaforme Amiga e Macintosh.

Inoltre per chi può essere interessato è presente una intera directory dedicata al GTS Music System, dove non trovate il programma vero e proprio ma soltanto documentazione e file sonori compatibili.

2. PIXEL MEDIA
Ricordate che l'argomento delle 'pubblicazioni elettroniche' viene affrontato di numero in numero nell'apposita rubrica Pixel Media.

Un avvertimento: se siete a caccia di file grafici, sonori o musicali contenenti dati piuttosto che programmi, resterete delusi per la scasità di materiale. Potete comunque fare incetta di file MOD, WAV, VOC, MID oppure FLI, GIF, TIF, AVI, MPEG eccetera su altri dedicati rispettivamente all'argomento della musica/suono e della grafica/animazione.

Complessivamente 110 Mb circa per 935 file: più o meno il 17% del CD-ROM.

SETTORE 3: SCIENZA, TECNICA, INTELLIGENZA

Se i vostri interessi riguardano settori particolari come l'astronomia, la biologia o la chimica, Simtel 10 vi offre tre directory dedicate: ASTRONMY (4/28), BIOLOGY (2,5/17) e CHEMSTRY (0,7/11).

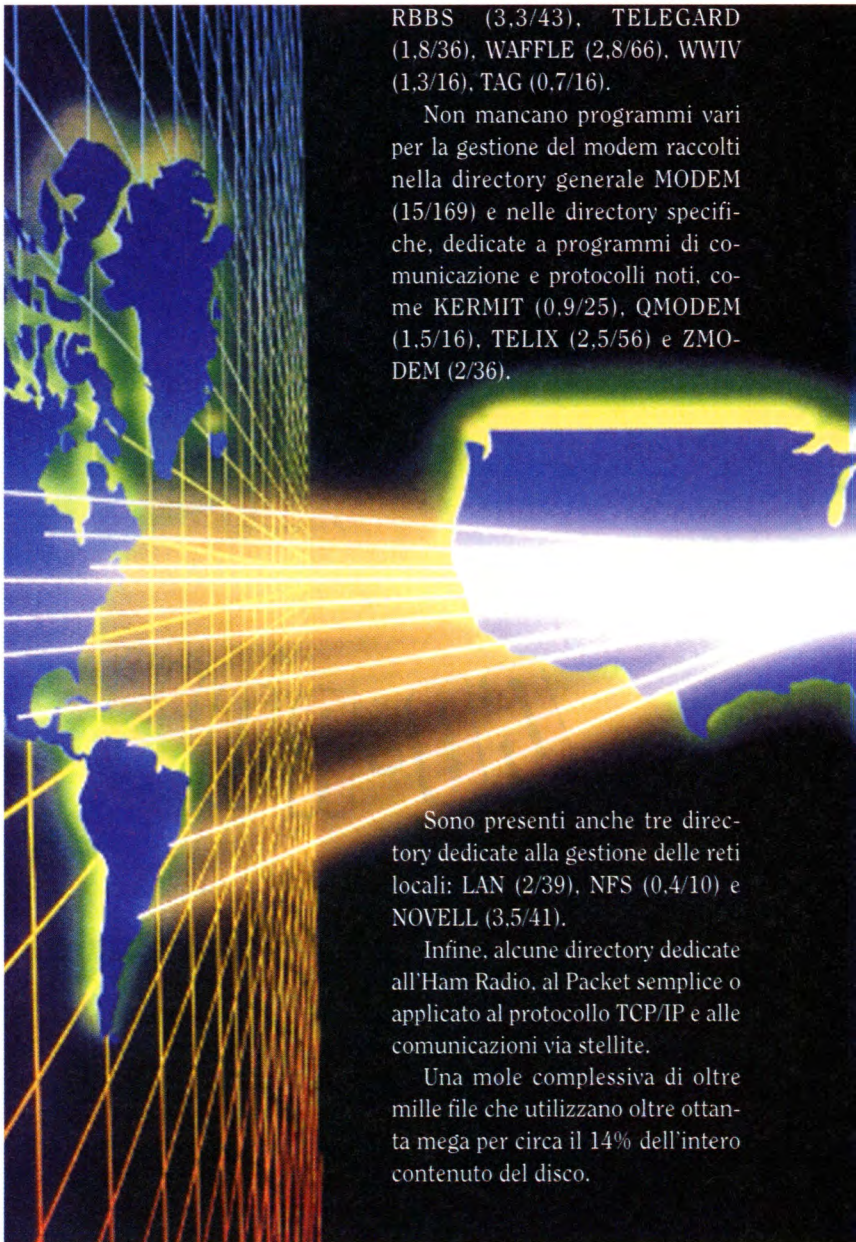
Di questo settore fanno anche parte altre tre directory: NEURLNTS (1,7/24) sulle reti neur(on)ali, WEATHER (0,5/6) sulla metereoogia e infine SIMULATN (0,3/12), dei cui file molti sono dedicati a programmi ispirati al sempreverde "Life".

Quasi otto mega complessivi di materiale distribuiti su 98 file, che vanno a formare un 6% del materiale complessivo presente sul CD-ROM.

SETTORE 4: NOI, GLI ALTRI, LA VITA, I MISTERI

Non c'è molto posto per i misteri su Simtel 10, ma una 'consistente' fetta del suo materiale è dedicato comunque alla religione: 31 Mb di mastodontici file biblici - il 5% dell'intero CD-ROM - raccolti nella directory BIBLE che contiene 64 file.

Oltre alla cura dello spirito ci si può dedicare — per contrasto — ai piaceri del corpo, e più precisamente del palato, con la directory FOODS (1,6/12) dedicata a programmi per l'archiviazione di ricette, completi anche di dati, ma anche all'alimentazione intesa in senso medico piuttosto che gastronomico.

Infine, una terza directory dedicata all'argomento che praticamente continua a perseguitarci su tutti i CD-ROM: la ricerca genealogica per tutti coloro che sono a caccia di radici familiari lungo i rami dell'albero omonimo.

A questo argomento è dedicata la directory GENEALGY (6/36).

SETTORE 5: COMUNICARE, SCAMBIARE DATI

Abbiamo detto che Simtel 10 rappresenta in modo abbastanza significativo lo spirito di Internet, quindi offre un particolare riguardo alle tematiche della comunicazione.

In questa area potete trovare di tutto, anche se la maggior parte delle directory è dedicata alle BBS con liste, documentazione e 'doors', e ad alcuni software specifici per la loro gestione (CITADEL (1,6/11), EZYCOM (1,7/13), FIDO (1,8/27) e OPUS (1,6/21), PCBOARD (2,4/23), RBBS (3,3/43), TELEGARD (1,8/36), WAFFLE (2,8/66), WWIV (1,3/16), TAG (0,7/16).

Non mancano programmi vari per la gestione del modem raccolti nella directory generale MODEM (15/169) e nelle directory specifiche, dedicate a programmi di comunicazione e protocolli noti, come KERMIT (0,9/25), QMODEM (1,5/16), TELIX (2,5/56) e ZMODEM (2/36).

Sono presenti anche tre directory dedicate alla gestione delle reti locali: LAN (2/39), NFS (0,4/10) e NOVELL (3,5/41).

Infine, alcune directory dedicate all'Ham Radio, al Packet semplice o applicato al protocollo TCP/IP e alle comunicazioni via stellite.

Una mole complessiva di oltre mille file che utilizzano oltre ottanta mega per circa il 14% dell'intero contenuto del disco.

SETTORE 6: GESTIRE, DECIDERE, AMMINISTRARE

Questa area è dedicata, nel CD-ROM che stiamo analizzando, a tutti coloro che si occupano di database, di statistica, di calcolo finanziario e non, di modulistica e di sicurezza informatica.

L'argomento database è contemplato nella directory generale

DATABASE (22/136) che copre il 3% dell'intero CD-ROM e nelle due directory specifiche DBASE (4,5/39) e DBMS_MAG (0,3/12) che raccolgono rispettivamente programmi compatibili col noto database/linguaggio e articoli della rivista "DBMS Magazine".

Chi ama il calcolo può trovare molto materiale nelle directory CALCULTR (2,5/43) e SPREDSHT (2/20), di cui è facile intuire il contenuto dedicato alle calcolatrici 'virtuali' e ai fogli elettronici. Se poi i vostri interessi vanno soprattutto al settore finanziario, la directory FINANCE (6/45) fa proprio per voi.

Di modulistica si parla nella directory FORMGEN (1/12), mentre la directory STATSTCS (6/36) è dedicata, naturalmente, alla materia omonima, e in essa trovate - oltre ad un considerevole numero di programmi dal taglio anche professionale - persino un paio di 'tutorial' (guide) molto corposi sull'argomento.

Infine, se è la protezione del vostro hard disk che vi sta a cuore, a voi sono dedicate le due directory SECURITY (0,7/19) e VIRUS (7/27) grazie alle quali potrete applicare password per limitare l'accesso ai vostri dati o persino 'inibire' alcuni comandi del sistema per evitare danni, prevenire e scoprire infezioni virali di vario tipo, ecc.

Una nota particolare: non sperate di trovare software dedicato all'encrittazione, perché su Simtel-20 è proibito in quanto si tratta di un tipo di programmi sottoposti a leggi molto restrittive negli USA riguardo alla loro esportazione (e visto che i file dell'archivio Simtel vengono distribuiti in tutto il mondo...).

SETTORE 7: PROGETTARE, TRACCIARE

Per tutti quelli che si trovano a loro agio fra grafici e progetti bi-tridimensionali, diagrammi di flusso, cartine geo-topografiche, schemi elettronici e modellazione di solidi, ventotto mega del CD-ROM dovrebbero bastare.

Il CAD in generale è — come c'era da presupporre — argomento della directory CAD (9/31), mentre AUTOCAD (2,2/33) è dedicata al famoso e diffusissimo programma della AutoDesk.

Se poi vi interessa la modellazione solida tridimensionale tenete presente che ci sono le due directory IRIT (2/10) e SURFMODL (0,9/15), dedicate però a due software specifici e non ad altre, diffuse utility shareware come POVRay, MicroLathe o simili.

Legate a settori specifici sono invece le directory MAPPING (8/54) e ELECTRCL (5/18), di cui si intuisce perfettamente il contenuto.

Se invece vogliamo parlare di grafici, la directory GRAPH (1,7/14) contiene numerosi programmi di taglio tecnico o scientifico, mentre

SPARTANO, MA FUNZIONA

Il sistema utilizzato da Simtel è lo stesso degli altri titoli della Walnut Creek: passate sulla directory del CD-Rom, digitate GO seguito da [invio] e vi ritroverete davanti alla videata di introduzione. Premete ESC e potrete scorrere l'elenco delle varie directory in cui è possibile entrare col tasto [invio] per scorrerne il contenuto e, premendo lo stesso tasto sul titolo di vostro interesse, trasferirne il contenuto decompresso altrove. Insomma, il classico sistema che abbiamo battezzato "Plug'n'Go".

la directory FLOWCHRT (1,2/13) è dedicata invece ai famosi diagrammi di flusso, strumento numero uno nella programmazione 'seria'.

SETTORE 9: PROGRAMMAZIONE, UTILITY, SISTEMA

Cosa si può trovare in quasi 250 Mbyte di file (sono oltre 3500) dedicati alla programmazione e a qualsiasi altro strumento software per la manutenzione e il potenziamento del PC?

Se pensate a quanti tipi di utilty è possibile trovare per i vari settori, oppure a quanto materiale sia disponibile in rete per i programmatori nei vari linguaggi, avrete già un'idea del perché questo CD-ROM è dedicato soprattutto a questo argomento: praticamente il 38% di tutto il disco.

Elencare tutte le directory sarebbe noioso oltre che superfluo, visto che chiunque sia interessato all'argomento utility troverà sicuramente materiale interessante: si va dalle utility dedicate alle periferiche (drive, hard disk, stampanti e plotter, video, lettori di cd-rom, ecc.), a quelle per la gestione della memoria o delle variabili di sistema, oppure alla gestione dei file e delle directory, e persino directory specifiche dedicate ad argomenti come RAM Disk e TSR.

I programmatori invece hanno a disposizione due directory generali, PROGRAM (1,6/26) e PGMUTL (6/33), e tutta una serie di altre directory dedicate ai singoli linguaggi, che vanno da quelli più comuni, a cui sono dedicate directory come BASIC (2/29) e QBASIC (4/54), PASCAL (0,/14) e TURBOPAS (10/185), C (10/133), TURBOC (3,6/47) e CPLUSPLS (2,3/26), ASMUTL (4/53), DISASM (0,7/20) e CROSSASM (1,5/26), CLIPPER (2/32), a quelli 'visual', con directory come VISBASIC (0,2/14) o TURBOVIS (0,7/13), o infine ai linguaggi più 'canonici' per i quali troviamo le directory FORTH (2,3/19), FORTRAN (1,7/20) e ADA (9/31) ma non quelle specifiche per Lisp, Prolog, Smalltalk o Modula2, di cui è presente qualcosa (poco) nella directory generale PROGRAM già citata.

Moltissima documentazione e un enorme numero di sorgenti e listati è reperibile nelle numerose directory dedicate ad argomenti tecnici e di programmazione (Micro-Cornucopia, Microsoft Journal, Dr Dobbs Journal, PC Magazine, PC Pursuit, AI Journal, Windows Programmer's Journal, PC Techiques, PC Tech Journal, Progranmmers Journal) o in quelle contenenti materiale legato ai due colossi BORLAND (1/28) e Microsoft (0,3/11).

Sono presenti, inoltre, anche due directory dedicate al sistema operativo Geos nelle versioni 1.x e 2.x (per un totale di sei mega e quasi cento file) e al famoso 4DOS (2/49).

Infine, una curiosità: è presente anche una directory dedicata esclusivamente agli emulatori (quasi tre mega per 32 file), dove potrete trovare emulatori CPM, APPLE II, Spectrum/Timex e ZX81, C64 (è quello più vecchio e funziona solo con la scheda Hercules), TRS80 Mod.I, Amstrad CPC e qualche buon emulatore di coprocessore matematico o di microprocessori (Z80, 6800). In questo senso, come potrete anche verificare dalla tabella comparativa presente nello speciale articolo dedicato agli emulatori, Simtel batte nettamente la concorrenza, rivelandosi ancora una volta un CD-Rom vincente.

DEVOTO-OLI

Il Dizionario della Lingua Italiana (Editel)

E' difficile immaginare che ci possa essere ancora chi dubiti dell'utilità del computer. Eppure, vi sarà certamente capitato di conoscere professionisti, magari non più giovanissimi, e in particolare qualche insegnante, che ancora nutrono una buona dose di diffidenza, se non di malcelata avversione, nei confronti di uno strumento che ha già dato e continua a dare tanto a tutti.

E' consolante sentir parlare di un aumento della schiera di "aficionados" e di convinti assertori dei benefici che l'introduzione degli elaboratori elettronici nelle varie professioni e, secondo noi, molto più ancora sul banco di scuola, rappresenta per una crescita non solo professionale, ma anche culturale ed umana delle moderne e delle future generazioni.

Se vi capita di imbattervi ora in un amico "conservatore", ebbene proponetegli di avvicinarsi anche solo per pochi minuti al software su compact disc della EDITEL.

In particolare invitatelo a scorrere il Cd-Rom che si fonda sulla fedele trasposizione cartacea del Dizionario Italiano Devoto-Oli dell'Editrice Le Monnier, certamente uno dei prodotti in commercio che riescono meglio a dissipare molte diffidenze e possono spingere molti, e in particolare i docenti di materie letterarie, a riconsiderare le proprie convinzioni nei confronti dell'uso del computer.

La grande quantità di dati che un compact disc può contenere — più di 600 milioni di byte e con la possibilità che essi si traducano non solo in caratteri, ma anche in grafici e suoni — e la sensazionale velocità di elaborazione e di presentazione a video dei dati ottenuta grazie ai più recenti microprocessori, permette di effettuare una serie di consultazioni che, servendosi di varie e a volte originali modalità di ricerca, forniscono in pochi secondi risultati utilissimi e sorprendenti.

Ciò a dispetto della notevole lentezza del medium ottico, superabile con accorgimenti tecnici in fase di programmazione del software che ne gestisce il contenuto.

L'ITALIANO A VIVA VOCE

Il compact disc di cui stiamo parlando funziona sotto Windows, e per una sua completa fruizione si dovrebbe giovare dell'ausilio di una scheda sonora, con la quale diviene possibile ascoltare la pronuncia di ben 14000 parole dalla viva voce di speaker professionisti. Questi vocaboli, che presentano qualche difficoltà fonetica, sono quelli di cui nell'edizione cartacea viene segnalata sì la pronuncia, ma con tutte le difficoltà di comprensione dovute alla sua trascrizione nell'alfabeto fonetico internazionale, la cui padronanza è appannaggio di pochi. Se il vocabolo selezionato è corredato o no dalla voce di uno speaker è segnalato dalla presenza di un'icona in cui è raffigurato un orecchio. Naturalmente, cliccando sull'icona, si può ascoltare distintamente la pronuncia della parola, fugando così ogni dubbio in proposito.

ORIGINI, EVOLUZIONE E FORMA

Le voci raccolte nel dizionario sono ordinate alfabeticamente e ciascuna è registrata nell'accezione più comune e moderna.

Un'esauriente descrizione

Il dizionario della lingua italiana

File Ricerca Forestierismi Regionali Lessico Etimologia Glossari Appendici ?

Materie Umanistiche
Discipline e Tecniche
Scienze
Economia
Religione
Spettacolo
Sport
Gerghi

Linguaggio scientifico
Agraria
Anatomia
Antropologia
Arboricoltura
Astronomia
Biologia
Botanica
Chimica
Chirurgia
Entomologia
Fisica
Fisiologia
Geografia
Geologia
Geometria
Informatica
Matematica
Meccanica
Medicina
Metereologia
Mineralogia
Patologia
Psichiatria
Scienze naturali
Statistica
Zoologia
Zootecnia

computer multimediale mazurca polacco computer:lemma

RICERCA

(linguaggio OR gergo) NEAR sportivo

And Or Not Adj Near

Filtri
In tutto il testo
Lemma
Grammatica
Etimologia

Annulla Incolla Ricerca Guida Uscita

ARGOMENTI & RICERCHE
Una panoramica dei menu gerarchici che appaiono in fase di scelta dei glossari e — nell'immagine più piccola — la finestra di dialogo relativa ad una ricerca sul gergo sportivo utilizzando l'operatore booleano AND e il valore di prossimità NEAR: più in basso trovate un esempio di ciò che può venir fuori da una tale ricerca.

dei criteri adottati per chiarire le origini delle parole, le loro varianti, il loro inquadramento grammaticale, ecc. è data dalle informazioni a cui si accede cliccando in apertura del programma sul punto interrogativo che figura in alto a destra dello schermo. In una finestra di consultazione che si apre sullo schermo vengono passate in rassegna le informazioni di cui sopra, raccolte sotto le voci: AVVERTENZE, LESSICO, OMONIMI E OMOGRAFI, FORME ALTERATE, AVVERBI IN -MENTE, PREFISSI E SUFFISSI, PARTICIPI PASSATI E PRESENTI, PREPOSIZIONI, INDICAZIONI MORFOLOGICHE, PRONUNCIA, ETIMOLOGIE, SIGLE.

Il capitolo più nutrito è quello relativo alle INDICAZIONI MORFOLOGICHE. Queste, come tutte le altre informazioni, vanno lette attentamente, perché da esse oltre tutto si ricavano originali spunti di ricerca, che non vengono menzionati, né potrebbero essere contenuti tutti nelle liste delle opzioni, i cui titoli appaiono sulla prima riga dello schermo, appena si entra nel programma.

Oltre alla possibilità di ricercare il significato di un singolo vocabolo, così come avviene con un comune dizionario di tipo cartaceo, la ricerca può avvenire nell'ambito di numerosissimi settori, tutti già predisposti.

Si va dai FORESTIERISMI, ossia parole italiane derivate dall'arabo, dal cinese, dall'ebraico, dal francese, dall'inglese, ecc., ai REGIONALISMI, che comprendono tutti i termini re-

Il dizionario della lingua italiana

File Ricerca Forestierismi Regionali Lessico Etimologia Glossari Appendici ?

(LINGUAGGIO OR GERGO) AND SPORTIVO

Lemmi trovati: 238

acquisto
allungare
àndicap
annientare
annullare
anticipare
antìcipo
arbitràggio
arrampicarsi
attaccare
autorità
ballerino
bàmbola
bloccare

bàmbola

Grammatica :
sostantivo femminile
Definizione :
1. Fantoccio di forme femminili, fabbricato in una grande varietà di materiali, come giocattolo per bambine ♦ fig. Fanciulla o ragazza dai lineamenti perfetti ma inespressivi; com., qualsiasi ragazza vistosamente bella: *che b.!* 2. estens. Il manichino di cartone o di legno usato dai sarti Tampone rotondo di tela, che serve in legatoria per spalmare d'olio di lino i cuoi da indorare. 3. Nel gergo sportivo, lo stesso che *cotta*: *andare in b.* 4. arc. Il vetro dello specchio.
Etimologia :
Diminutivo femminile di *bambo*.

pretàttica

Grammatica :
sostantivo femminile
Definizione :
Mascheramento delle proprie intenzioni, spec. nel linguaggio sportivo, a proposit delle dichiarazioni rilasciate dagli allenatc alla vigilia di un incontro.
Etimologia :
Composto di *pre-* e *tattica*.

gionali italiani, i termini dialettali, quelli meridionali e quelli settentrionali. Si tratta, come è facile comprendere, della possibilità di avere tanti dizionari diversi da consultare sullo schermo in pochi istanti, o meglio di disporre di liste ordinate alfabeticamente di vocaboli tutti riferiti a specifici argomenti.

Altro settore di ricerca già preordinato è LESSICO, con i sottosettori riferiti ai termini arcaici, a quelli rari e disusati, ai termini letterari e poetici, alle varianti, alle onomatopee, alle locuzioni, ecc. Un settore particolarmente interessante è previsto per le ricerche etimologiche. In pochi istanti il compact ci fornisce la lista di tutti i termini italiani derivati dal latino o dal greco o quelli derivati da una qualunque lingua straniera, le parole composte, quelle formatesi sui nomi propri o per alterazioni di altre parole, ecc. Una vera e propria "anatomia comparata" della lingua italiana.

Altro aspetto non trascurabile è la flessibilità offerta dai GLOSSARI, che offrono una scelta ricchissima di vocaboli in campi come MATERIE UMANISTICHE, DISCIPLINE TECNICHE, SCIENZE, ECONOMIA, RELIGIONE, SPETTACOLO, ecc. Settori già predisposti per la ricerca sono ancora quelli delle ABBREVIAZIONI, dei SIMBOLI e delle SIGLE.

RICERCHE MIRATE

Ma le possibilità di ricerca e consultazione non finiscono qui. Chiunque può richiedere al computer una lista ben ordinata di vocaboli relativi alle parti del discorso. Nel campo RICERCA, puntanto col mouse sull'opzione grammatica e digitando quindi, ad esempio, la parola "verbo", si otterrà sul monitor l'elenco di tutti i verbi italiani; digitando "avverbio", si avrà la lista di tutti gli avverbi, e così via. Sempre nel campo RICERCA, è possibile, inoltre, formulare richieste complesse, utilizzando gli operatori logici AND, OR, NOT, ADJ, NEAR. Digitando, ad esempio, nel rigo di ricerca libera: (LINGUAGGIO OR GERGO) NEAR SPORTIVO vengono selezionate tutte le definizioni che riguardano il linguaggio o il gergo sportivo. Come molti altri DATA BASE, facendo precedere o seguire un asterisco a un gruppo di lettere, vengono selezionate tutte le parole che iniziano, terminano o contengono quel gruppo di lettere.

E qui ci fermiamo per non annoiarvi, ma forse vi sarete resi conto che si potrebbe continuare ancora a lungo la descrizione di questa prodigiosa opera multimediale e di tutte le opportunità che esso offre.

A noi sembra che la EDITEL, come con altri suoi prodotti in campi diversi della cultura, abbia creato con l'edizione elettronica del Devoto-Oli uno strumento godibilissimo di conoscenza e di approfondimento della lingua italiana.

L'istruzione, in generale, e la scuola, in particolare, non possono e non debbono farsi sfuggire l'occasione di utilizzare di questi sussidi, che, lungi dal rappresentare una "distrazione" dai metodi tradizionali dell'apprendimento, agevolano il lavoro dei docenti, lo perfezionano ed esaltano la loro figura professionale.

ANDARE A FONDO

Attenzione a non lasciarvi fuorviare dalle possibilità di ricerca 'ufficiali' del dizionario: come potete notare dall'immagine qui sopra una ricerca effettuata mirando a tutte le definizioni contenenti la parola 'informatica' ha prodotto una lista ben più ricca di quella ottenuta selezionando l'argomento 'informatica' attraverso il menu del programma.

C.O.C.

CD-ROM of CD-ROMs - Vol.2

Come realizzare un catalogo dedicato ai CD-ROM? Utilizzando un CD-ROM, naturalmente. Volete che gli interessati non posseggano il drive per consultarlo? La RIPC ha fatto una scommessa sul futuro di questo medium, investendo risorse tecnologiche e umane, oltre che finanziarie, per offrire al pubblico un prodotto valido: vediamo fino a che punto c'è riuscita...

1. CREARE MULTIMEDIA
Di authoring abbiamo parlato nel numero scorso — ricordate? — a proposito di NeoBook in Pixel Media e nella rubrica Money Machine riguardo alla creazione di pubblicazioni elettroniche. Torneremo a parlarne presto, ma tenete presente che non capita mai di riproporre spiegazioni di base. Il consiglio, quindi, per chi fosse interessato a recuperare notizie, è di richiedere il numero arretrato in questione o aspettare — se ha il modem — che sia messo a disposizione on line il testo degli articoli di GigaByte per prelevarli da Pegaso.

IL PROGETTO

Il 'motore di ricerca' (search engine in inglese) che gestisce questo ampio catalogo di titoli su CD-Rom è stato realizzato, come viene subito dichiarato già nello schermo di apertura, interamente con un programma di *authoring multimediale*[1] chiamato Renaissance.

Gli autori del progetto, la RIPC (Resource International Publishing Company), opera nel campo commerciale dell'import-export da oltre quarant'anni, e solo ultimamente si è concentrata sul settore dei CD-ROM, producendo questo ed altri titoli.

L'obiettivo della RIPC è quello di promuovere la diffusione del medium ottico per incrementarne il potenziale commerciale, e l'impegno per la realizzazione di questo titolo in particolare si nota già per il fatto di aver commissionato — procurandosi più copie dello stesso CD-Rom — anche a più recensori la prova di un particolare titolo (infatti troverete, per alcuni prodotti, due o più recensioni).

I recensori, al momento oltre centocinquanta, sono tutti preparatissimi ed esperti in vari settori, sparsi per il mondo e accomunati dall'unico, grande desiderio di promuovere la diffusione del personal computer e del CD-Rom in particolare.

La forma delle recensioni, dove presenti, varia dal trafiletto scritto al volo dopo un esame di massima alla prova approfondita e dettagliata dove si discute se e come il titolo in questione riesce a raggiungere l'obiettivo che si era prefisso.

IL SOFTWARE DI CONSULTAZIONE

Come accennavamo prima, per realizzare il 'motore di consultazione e ricerca' (search engine) di questo catalogo elettronico interattivo si è fatto uso di un particolare pacchetto multimediale, Renaissance, ignorando del tutto la classica interfaccia utente di Windows.

I motivi di questa scelta vengono anche spiegati nell'introduzione, e vertono — citiamo le motivazioni espresse da uno degli autori — principalmente su punti quali l'effettiva scarsa efficacia di Windows nel presentare una interfaccia utente 'amichevole', la valanga di restrizioni tecniche che Microsoft ha imposto ai program-

matori, l'esagerata somiglianza che i prodotti multimediali sotto Windows presentano essendo realizzati più o meno tutti con gli stessi tool, e la necessità di offrire una interfaccia realmente multimediale visto che di opere multimediali si parla nel catalogo.

La RIPC ha deciso così di sviluppare essa stessa un sistema di authoring in grado di raggiungere quegli standard che i progettisti si erano prefissi, ed è così che è nato Renaissance, il quale non è ancora un prodotto completo e definitivo ma si avvia a diventarlo.

Renaissance è nato direttamente dal primo sistema sviluppato appositamente come interfaccia di gestione del C.O.C. e utilizzato per il primo volume.

Questo secondo volume, commissionato dalla Walnut Creek, ha richiesto un maggiore impegno per far sì che si ottenesse l'aspetto commerciale necessario, ma alla fine sembra che la RIPC ci sia riuscita piuttosto bene. Vediamo un po' come funziona il catalogo, quindi...

GIGABYTE GUIDE

Niente a che vedere con la nostra rivista, nonostante l'omonimia: si tratta del primo CD-Rom dedicato esclusivamente al vasto universo dello shareware, e si propone come 'guida totale' al fenomeno.

Il titolo esatto è "The Gigabyte Guide to All the World's Shareware on CD-ROM", ovvero la Guida Gigabyte a Tutto lo Shareware su CD-ROM pubblicato nel Mondo.

Edito dal CD-ROM User's Group, rappresenta un progetto davvero mastodontico e che non vediamo l'ora di recensire approfonditamente: in sostanza un indice di tutti i CD-ROM di shareware prodotti nell'ultimo decennio, alla sua prima edizione e al quale seguiranno degli aggiornamenti quadrimestrali.

Si tratta di un catalogo-guida diverso dal C.O.C. in quanto ristretto (si fa per dire) al solo settore dello shareware, ma probabilmente in quanto a vastità di contenuti non lascia certo a desiderare.

CONSULTANDO, RICERCANDO...

Scusate il titolo 'poohiano' ma ci è servito per esprimere subito le due operazioni che il sistema realizzato per la fruizione del catalogo di C.O.C. è in grado di offrire.

Come potete osservare dagli schermi pubblicati in queste pagine, il programma — dopo un primo schermo di presentazione piuttosto curato, e scavalcando lo slide-show di prodotti Walnut che parte automaticamente ogni volta che si indugia di fronte allo schermo principale — si presenta con una fila verticale di cinque pulsanti, attraverso i quali è possibile avere informazioni e notizie introduttive, visualizzare l'elenco di tutte le recensioni disponibili (Reviews) oppure effettuare le ricerche in base ai titoli, settori e descrizioni (Products), in base ai dati delle aziende (Businesses) e in base a quelli delle persone (People).

Ognuna di queste ultime tre ricerche conduce ad un secondo sistema di pulsanti, di cui i primi due — Query e Merge — consentono rispettivamente di avviare una ricerca tramite stringa di testo (utilizzando anche i *carattery jolly*[2]) e combinare due diverse ricerche del primo tipo applicando fra di esse le congiunzioni booleane AND (e, e anche), OR (ppure) e NOT (non).

In generale il sistema di ricerca si è rivelato piuttosto efficente e così la velocità; inoltre durante questa fase viene man mano visualizzata graficamente e numericamente la percentuale di archivio consultata, permettendo così all'utente di sapere sempre a che punto è la ricerca, e alla fine viene mostrato il tempo effettivo impiegato.

Una opzione davvero simpatica, inoltre, si è rivelata la classica modalità di 'tagging' (marcatura, segnatura) applicabile a quelle schede di prodotto che vogliamo contrassegnare per avere la possibilità di ritornarvi in seguito: graficamente questo viene realizzato applicando una vera e propria 'orecchietta' (il mio insegnante privato delle elementari sarebbe scandalizzato) al foglio, il che produce una diversa colorazione al suo riferimento nella lista e quindi rende facile il recupero di tali informazioni.

Riguardo a quest'ultima opzione sono presenti, nel *menu*[3], comandi per eliminare tutti i 'tag', applicarli a tutta la lista oppure scambiare fra loro elementi marcati e non marcati.

The Consumer's Guide to CD-ROMs™

LE DUE FINESTRE DI 'QUERY' (RICERCA) BASATA SU AZIENDE E PERSONE E, QUI SOTTO, UN RISULTATO DI RICERCA SULL'ARGOMENTO 'EDUCATION'

150 Great Books Collection	Unknown
3D Dinosaur Adventure	$79.94
800 College Boards MAC	$49.95
800 College Boards PC	$49.95
A World of Animals	$99.94
A World of Plants	$99.94
A World of Plants	$99.94
A+ French Tutor	$195.00
A+ Spanish Tutor	$295.00
A.D.A.M. (Animated Dissection o	$995.00
A.D.A.M. (Animated Dissection o	$500.00
A.D.A.M. (Animated Dissection o	$300.00
A.D.A.M. (Animated Dissection	$2295.00
A.D.A.M. (Animated Dissection o	$995.00
A.D.A.M. (Animated Dissection o	$995.00
A.D.A.M. (Animated Dissection o	$995.00
A.D.A.M. (Animated Dissection o	$795.00
A.D.A.M. (Animated Dissection o	$495.00
A.D.A.M. (Animated Dissection o	$995.00
ABC POL SCI ON DISC	$700.00
Academic Abstracts AA	$999.00
Academic Abstracts Full Text El	$2999.00
Academic Abstracts Full Text S	Unknown

Items 1-23 of 414
Query: "Education " (Category)
0 records tagged.

2. WILDCARD & JOLLY

Vi conviene familiarizzare col concetto di 'caratteri jolly' o 'wildcards' che si riferisce a quei particolari caratteri (in genere l'asterisco e il punto interrogativo) attraverso i quali è possibile effettuare la ricerca di un nome anche non ricordandolo per esteso. Possiamo citare come esempio il DOS stesso, dove può capitare di dover elencare su schermo tutti i file di una directory per cercare quello che si avvicina a un nome che non ricordiamo precisamente, come potrebbe essere BIL seguito da qualcos'altro e con estensione .ZIP. In questo caso daremo il comando DIR BIL*.ZIP, e il sistema operativo ci elencherà tutti i file che rientrano in tale schema, come potrebbe essere BILANCIO.ZIP, BILLY.ZIP, BILOCALE.ZIP e così via. Naturalmente se avessimo utilizzato un carattere jolly anche per l'estensione, scrivendo quindi BIL*.*, ci sarebbero stati segnalati anche i file BILANCIO.TXT oppure BILLY.DOC se presenti.

Il punto interrogativo presuppone un numero preciso di caratteri, quindi BIL??.ZIP comprenderà solo file come BILLY.ZIP o BILBA.ZIP perché appunto abbiamo specificato che i caratteri ignoti dopo i primi tre sono soltanto due.

Comunque torneremo sicuramente a parlare molto presto di questo argomento in modo più approfondito in un articolo che esamina appunto la ricerca dei file.

3. MENU INVISIBILI

Attenzione perché i menù di C.O.C. sono così discreti da rischiare di passare inosservati: se non vi spostate con il puntatore del mouse sulla barra superiore della finestra corrente, infatti, rischiate di credere che essi non esistano per niente, in quanto normalmente non ci sono voci o altri simboli che lascino presupporre la loro esistenza. Basta invece avvicinarsi alla parte superiore della finestra, invece, ed ecco apparire istantaneamente un menù 'a tendina' con tutte le opzioni del caso: ancora una funzionalità non-standard quasi per confermare ulteriormente il distacco degli autori dalle convenzioni 'windowiane' a vantaggio di una interfaccia utente completamente originale e personalizzata.

Nella foto a sinistra: un esempio di 'tagging' (i titoli marcati sono quelli in verde) e il relativo menu.

500 ILLUSTRAZIONI?
Ecco qui sotto una delle schede complete di illustrazione... certo, come immaginavate si tratta di un titolo della Walnut Creek.
Che volete farci? Ognuno tira acqua al suo mulino...
Notate comunque la presenza di una 'orecchietta' (il 'tagging' applicato alla scheda) in alto a destra della scheda.
Nella foto in basso: le categorie messe a disposizione per la ricerca relativa.

Inoltre la memorizzazione di tutte le ricerche effettuate e dei risultati ottenuti e la possibilità di richiamare questi ultimi o combinare le prime sono elementi aggiuntivi che ci hanno davvero soddisfatti.

500 RECENSIONI, 10.000 TITOLI

Dalle ricerche che abbiamo affettuato con una ricca lista di titoli e di aziende produttrici compilata appositamente per mettere alla prova il catalogo, possiamo affermare che gli autori hanno fatto un buon lavoro, e solo qualche particolare azienda o qualche titolo molto recente non sono risultati presenti all'appello.

Questo è ciò che viene annunciato dall'immagine di apertura del programma di gestione di C.O.C., e tra l'altro alle cinquecento recensioni dovrebbero, come si intuisce dal testo, essere affiancate altrettante immagini delle copertine dei CD-Rom in questione.

Sta di fatto che richiedendone appunto l'elenco e la visualizzazione una per una è assai raro incontrare una recensione corredata dall'immagine della copertina relativa al prodotto in questione.

Anche perché un elenco ottenuto dando in pasto il semplice asterisco alla finestra di ricerca ci ha presentato 5550 riferimenti, e controllarli tutti non è qualcosa che si possa fare in pochi giorni.

Abbiamo infatti trascorso diverse ore provando a sfogliare il 'catalogo' e riferendoci in particolare ai prodotti che godevano di una vera e propria recensione, visto che avrebbero dovuto essere quelli che più probabilmente offrivano una immagine a corredo, ma la ricerca ha avuto un esito piuttosto deludente.

Alla fine siamo stati assaliti da un dubbio atroce: e se le 500 immagini si riferissero alla somma di quelle (poche) in miniatura a corredo di alcuni prodotti di altre case e alle varie versioni di tutte quelle dei prodotti (TUTTI) Walnut Creek? Il dubbio è stato subito fugato da una ricerca effettuata su tutte le directory del CD, il cui risultato ha stabilito che erano presenti, fra immagini GIF, TIF, BMP ed EPF, soltanto 169 file.

Questo lascia sperare che ci siano almeno altre 331 immagini a corredo di altrettante recensioni di prodotti. Ve lo sapremo dire fra qualche mese: le stiamo ancora cercando.

Resta comunque la rarità di un simile prodotto di riferimento per il mercato dei CD-Rom, almeno fino a quando non apparirà all'orizzonte qualcosa di altrettanto ricco dal punto di vista informativo.

Così come rimane la quantità di informazioni, anche considerando soltanto il testo, che questo catalogo è in grado di fornire sul vasto mercato dei CD-Rom, e la sua efficienza operativa.

A CHI E' RIVOLTO?

Diciamo che il *target* per un simile prodotto spazia dai semplici curiosi che non sono mai soddisfatti dalla quantità di informazioni su un argomento (e in questo caso l'argomento lascia molto spazio alla vastità di notizie) a tutti coloro che più seriamente — e per interesse tanto commerciale quanto privato — hanno bisogno di rintracciare il produttore di un particolare titolo e il titolo stesso.

Non lasciatevi fuorviare da alcune recensioni negative apparse anche sulle riviste italiane riguardo a C.O.C., quindi, perché si tratta in ogni caso di un buon prodotto.

L'unica cosa che dobbiamo rimproverare alla Walnut Creek, forse, è di non aver sfruttato che metà del supporto e di non aver fornito una più veloce identificazione di quelle informazioni corredate dalla grafica di copertina del prodotto.

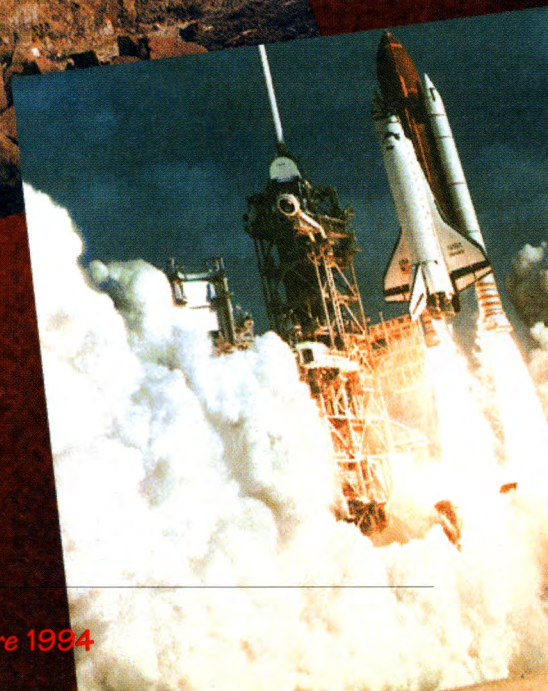
BAT

DOUBLE FACE

Il marchio Walnut Creek potrebbe confondere riguardo alle modalità di consultazione del CD-Rom: questa volta dando semplicemente il comando GO non ci si ritrova davanti all'indice completo dell'opera con tutte le sue directory, bensì ad una parte di esso — quella riservata al materiale della Walnut Creek.
L'accesso da DOS è riservato quindi alla consultazione di quella parte del CD-Rom in cui vengono presi in esame solo i titoli della casa stessa, visualizzandone le directory, le informazioni (press release) e le immagini (nei formati GIF ridotto ed esteso, TIF ed EPS). E' possibile, inoltre, accedere a dei file di esempio per alcuni dei titoli descritti.
In aggiunta viene fornita una utility (VIEW.EXE) che permette di visionare le copertina GIF nei due formati disponibili oppure di decomprimere e visualizzare quelle in TIF ed EPS presenti nelle altre due directory omonime.
Il piatto forte di questo catalogo multimediale è invece il software che lo gestisce dall'ambiente di Windows, e questo viene installato come qualsiasi altra applicazione dello stesso tipo: fal File Manager o dal Program Manager basta lanciare il programma INSTALL.EXE che si occuperà di installare l'utility di consultazione in Windows inserendola nell'apposito Program Group e fornendo anche — con un tocco di professionalità che abbiamo apprezzato moltissimo — un programma (Install & Remove) per disinstallare il tutto in un colpo solo.
A installazione avvenuta basterà cliccare sull'icona di CD-ROM of CD-ROMs per lanciare la comoda utility di consultazione del catalogo multimediale.

ARIS MEDI

Ci sono molte cose che è possibile acquistare con centomila lire, ma avete mai pensato di riuscire — spendendo poco più — a guardare da vicino l'aereo del Barone Rosso o a deliziarvi con il tramonto di un'isola polinesiana, ad ammirare i riflessi del sole estivo sulle sinuosità di una duna desertica senza soffrirne il caldo o i bagliori di un sole invernale sulla superficie di un ghiacciaio senza avvertire un seppur minimo brivido di freddo?

Tutto questo è possibile, e molto altro, grazie a questa stupenda collezione multimediale che raccoglie alcuni fra i migliori titoli della Aris Multimedia Entertainment, svendendoli praticamente a una frazione del loro prezzo originale.

A CLIPS

QUASI PER CASO

Questa prova non avrebbe dovuto apparire su queste pagine — o almeno non su questo numero. E' stata la sbadataggine di uno dei redattori a portarla nel laboratorio di GigaByte, avendo egli ordinato il prodotto convinto che si trattasse di un altro 'bundle' di 10 CD-ROM (il 10 PACK).

Invece eccoci recapitare una compilation di immagini fotografiche, che in un primo momento nessuno ha degnato di uno sguardo (c'è da capirli: per settimane la redazione è stata sommersa dai CD-ROM della serie Corel Professional Photos, provocando una vera e propria assuefazione alle immagini fotografiche digitali).

Nessuno, tranne me, che avevo ordinato il prodotto pagandolo di tasca mia. Al che mi sono rassegnato alla perdita della somma e, perdonato l'incauto redattore, ho installato il primo dei titoli della confezione, andando a sbattere il naso — pardon, gli occhi — proprio su Majestic Places.

Alla partenza del primo brano e della prima immagine, improvvisamente tutti i redattori si sono voltati verso il PC multimediale sul quale stavo provando il CD-ROM, e mentre le immagini successive si susseguivano (a schermo intero, naturalmente) dietro di me si è raccolta una folla incuriosita.

Qualcuno ha abbassato le luci, qualcun altro ha ordinato dei caffè, e a poco a poco un religioso silenzio si è impadronito della sala, interrotto di tanto in tanto da qualche sospiro sommesso o da qualche mormorio di turbamento e di stupore. Non avevo assistito a simili coinvolgimenti di massa da quanto portammo in redazione Model's Memoires…

SCHERZI A PARTE

Naturalmente ci perdonerete l'introduzione un po' pittoresca, ma possiamo garantirvi che le cose sono andate più o meno così: ognuno di noi ha scoperto, nel materiale di questo pacchetto multimediale, qualcosa che lo attraeva in modo particolare.

Qualcuno comincerà a chiedersi cosa c'è in fondo di tanto interessante in una raccolta di fotografie digitalizzate.

Dunque, prima di tutto NON E' una semplice raccolta di foto come potrebbe essere quella presente su un Kodak Photo CD in generale oppure un titolo della serie Corel Professional Photos in particolare: questi dieci titoli della Aris hanno tutti qualcosa in più, e non è soltanto la qualità dei soggetti presentati.

MUSICA PER GLI OCCHI

Comune a tutti i titoli è la colonna sonora, studiata per accompagnare in maniera adeguata le varie scenografie e i vari soggetti: musica classica per le delicate immagini floreali di Full Bloom, musica moderna per i fondali di Money! e Business Backgrounds, schitarrate heavy metal per la fredda potenza propulsiva di Jets e Props, sinuose melodie hawaiane per i tessuti variopinti e dai toni caldi di Vintage Aloha, percussioni e fiati dal sapore tribale per le inquietanti immagini pittoriche di Batik Design, arpeggi al sintetizzatore per sonorità dal sapore futuristico o siderale in Worldview e brani appropriati per ogni scenario in Majestic Places e Wild Places. Insomma, il giusto accompagnamento musicale per ogni slideshow.

Tutti i brani sono memorizzati tanto nel formato WAV che in quello VOC, e la qualità di riproduzione è all'altezza di quella fotorealistica delle immagini.

L'UOMO NELLO SPAZIO

Uno dei titoli che ha entusiasmato gran parte dei redattori è stato Worldview, che si presenta con una serie di immagini legate alla conquista dello spazio: una esperienza da togliere il fiato (sapete, là fuori l'ossigeno scarseggia…) se si riesce ad ossevare le foto dimenticando quello che ci sta intorno — e la colonna sonora aiuta molto in questo.

Ma nel CD-ROM non ci sono soltanto immagini statiche: l'emozione del primo allunaggio, del decollo di un razzo o di uno shuttle, dell'ammaraggio degli astronauti al ritorno, dei loro dialoghi con la torre di

CD-ROM

controllo in assenza di gravità, del discorso di Kennedy sugli obiettivi spaziali USA. Tutto questo è stato tradotto in filmati AVI visionabili tanto dall'interno del programma di gestione (vedi il riquadro .BAT) quanto dall'utility multimediale di Windows (vedi più avanti il paragrafo relativo).

PAESAGGI NATURALI, SCENARI SPETTACOLARI

I due titoli dedicati ad immagini di paesaggi e particolari naturali, Wild Places e Majestic Places, contengono immagini ben più emozionanti di quelle che in genere troviamo nei file GIF delle BBS o di raccolte generiche su CD-ROM.

Si tratta, per quanto riguarda Majestic Places, di scenari spettacolari ripresi in particolari condizioni di luce e nei luoghi più stupendi del nostro pianeta: vette rocciose che brillano come lamine d'oro sotto il sole, bagliori argentei lungo le venature di un ghiacciaio, tramonti che si specchiano sulla superfice dell'oceano o albe stupende che illuminano altipiani desolati. Non esistono parole per descrivere la bellezza di queste immagini, che arricchirebbero qualsiasi ambiente digitale o reale o publicazione elettronica o cartacea.

Wild Places, invece, è legato a scenari naturali dell'America del Nord: neanche in questo caso mancano le immagini 'forti' - anche se un tramonto su una spiaggia californiana, per quanto bellissimo, non può eguagliare il mistico riflesso di un tramonto sulle rocce di una vetta himalaiana.

TESSUTI ESOTICI

Due titoli dal contenuto particolarmente inconsueto sono Batik Design e Vintage Aloha: il primo dedicato ai tessuti tipici delle isole giavanesi colorati per mezzo di cere (i cosiddetti batic o batik, appunto); il secondo anch'esso dedicato a tessuti ma stavolta di origine hawaiana, con soggetti che spesso abbiamo visto riprodotti su foulard o prendisole estivi dal sapore esotico.

La particolarità dei soggetti lascia piuttosto perplessi circa la destinazione di una simile raccolta di immagini, ma — si sa — le vie del multimediale sono infinite (scusate l'espressione eretica).

WINDOWS MULTIMEDIA EDITING

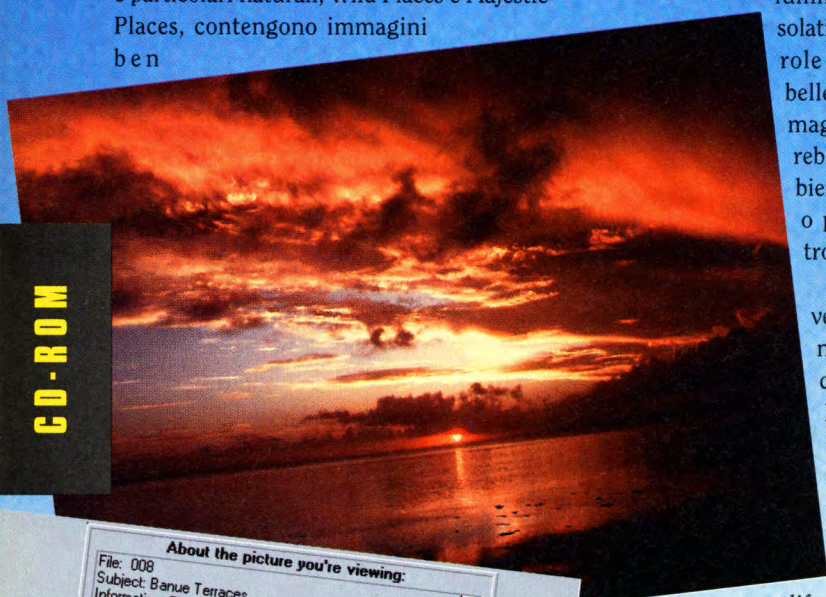
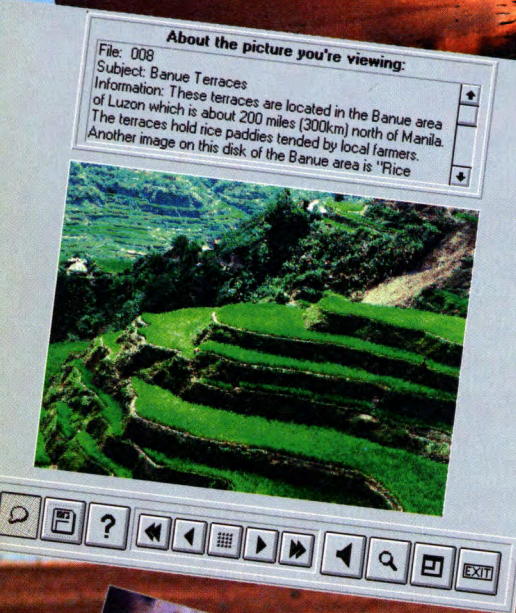
Come accennavamo a proposito di Worldview, è possibile utilizzare il Lettore Multimediale di Windows per visionare i filmati in formato AVI contenuti nei CD-ROM, e quindi trasportarli anche su altre memorie di massa perché si possa utilizzarli a tale scopo.

La qualità delle immagini non è, come accade in questo tipo di animazioni, propriamente fotografica, e bisogna stare attenti a non lasciarsi prendere dalla tentazione di ridimensionare la finestra dove scorre il filmato per non degradarne ulteriormente la risoluzione.

Utilizzando le estensioni multimediali di Windows è possibile naturalmente anche ascoltare i brani presenti sul CD-ROM in formato WAV.

PRIMAVERA DIGITALE

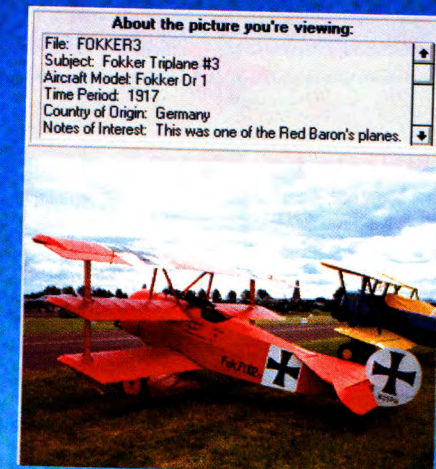
Questo è il titolo che farebbe felice qualsiasi ape o farfalla. Perdonate l'ennesimo exploit di umorismo gratuito, ma di fronte ad una simile esplosione di colori accompagnata da stupende melodie al pianoforte sembra quasi di sentire il profumo delle rose, delle orchidee, dei garofani...

Corredato da una serie di filmati in cui si assiste allo schiudersi e richiudersi di diverse specie floreali ma anche ad interessanti

effetti di morphing che trasfornano un fiore in un altro, Full Bloom rappresenta una pietra miliare nella collana della Aris, considerando soprattutto che era già di per sé famoso (acquistato singolarmente vi sarebbe costato quanto tutta la raccolta!).

AFFARI E FINANZA

Niente a che vedere con l'omonima pubblicazione: questi due titoli rappresentano le raccolte di mmagini meno 'naturali' di tutto il pacchetto.

Business Background contiene in effetti una serie di 'fondali' da utilizzare come sfondo per pubblicazioni o presentazioni, e infatti le immagini occupano parte del riquadro oppure sono ideali per essere 'scolorite' e trasformate in fondali su cui posizionare testi e grafici, quando non si tratta proprio di riproduzioni di 'fogli quadrettati' perfettamente idonei all'utilizzo appena descritto.

Money! invece parla di soldi, ve ne fa vedere il colore, sentire il rumore (una serie di animazioni presenta mazzette fruscianti e monetine tintinnati, oltre a scene di 'fabbricazione' della vil pecunia) e vi insegna a riconoscere le banconote di diversi luoghi del mondo. Una collezione piuttosto ricca, insomma (adesso sto esagerando, lo so).

NEL BLU DIPINTO DI BLU...

Permettendoci la dedica al da poco scomparso 'Mimmo nazionale', la cui indimenticabile canzone ha fatto il giro del mondo, presentiamo questi due ultimi titoli, completamente dedicati al mondo dell'aviazione.

Sorvoliamo (scusate il gioco di parole, ma è più forte di me) naturalmente su Jets,

FUNZIONALE E COMPLETO

L'installazione dei programmi che gestiscono ognuno dei titoli della raccolta avviene lanciando il file SETUP.EXE presente sul CD-ROM attraverso il comando Esegui del menù File di Windows: vi verrà chiesto dove memorizzare la directory e con che nome. Quest'ultima opzione vi consente, ad esempio, di creare una diversa directory per ognuno dei CD-ROM, il che permette di poterli visionare a piacimento senza dover ogni volta re-installare il tutto per poi ricancellarlo.

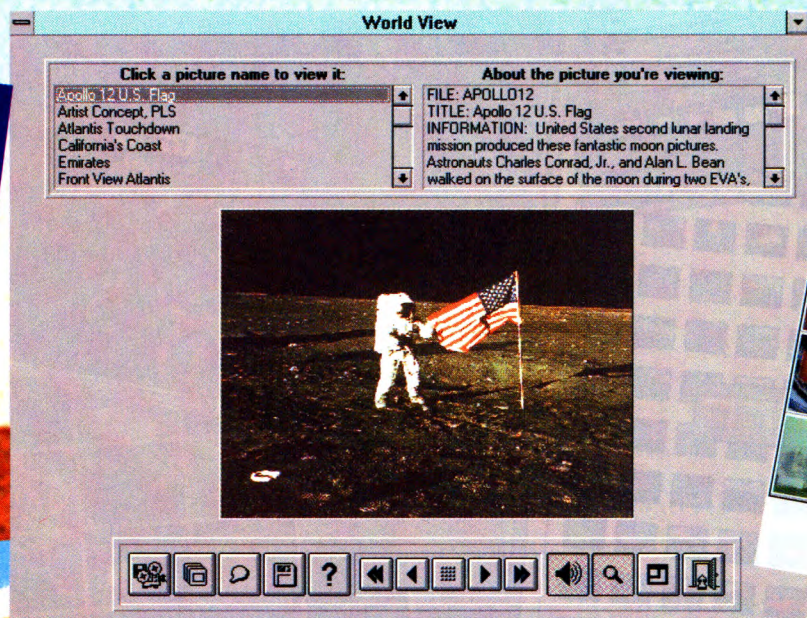
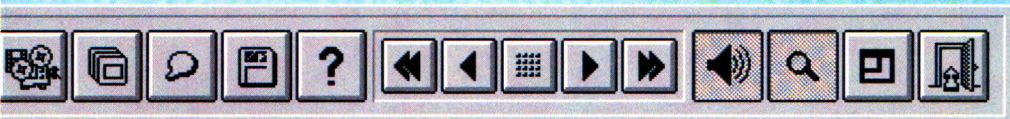
Per quanto riguarda quei titoli in cui sono presenti delle animazioni, basterà lanciare il programma di installazione dell'utility Video For Windows, presente sul CD-ROM stesso: questa operazione va fatta una volta sola, e rimane valida per sempre visto che i file relativi rimarranno memorizzati all'interno della directory di Windows: ricordatevi perciò di de-selezionare queste estensioni multimediali durante l'installazione dei titoli successivi.

Tutte le operazioni per la visione, l'avanzamento o il riavvolgimento singolo o totale, l'esportazione nei formati BMP, PCX, TIFF a varie risoluzioni per le immagini e in formato WAV per i suoni, la richiesta di informazioni e la loro ricerca, l'attivazione o disattivazione del sonoro, l'ingrandimento a pagina intera o la scelta da catalogo di miniature avvengono attraverso una comodissima e semplicissima barra di pulsanti posta nella parte inferiore dello schermo.

In ogni CD-ROM viene fornita anche l'utility shareware Image Alchemy, che consente la conversione dei file grafici da un qualsiasi formato all'altro.

E' particolarmente degno di nota il pulsante che permette di ottenere le informazioni relative ad ognuna delle immagini visualizzate: nome del file, soggetto, dati sul soggetto, formato della diapositiva originale). Attraverso un pulsante analogo è possibile eseguire ricerche su stringhe di testo contenute in queste schede e quindi selezionare un certo tipo di immagini, ad esempio tutte le foto di rose in Full Bloom oppure tutti gli aerei della Seconda Guerra Mondiale in Props.

Naturalmente il contenuto dei dischi (immagini, suoni, animazioni) può essere tranquillamente spostato altrove per successive manipolazioni servendosi del File Manager o dei comandi del DOS per la normale gestione dei file.

Return

Nelle foto di questa pagina, alcuni esempi degli strumenti e delle opzioni che abbiamo descritto nell'articolo.

che sembra nato per i maniaci degli aerei a propulsione (quelli che, per intenderci, hanno visto almeno dieci volte Top Gun, Aquile d'Acciaio e Airport 77) e propone anche filmati di acrobazie varie e scene di decolli e atterraggi anche di velivoli famosi come lo Stealth Fighter...

...e passiamo direttamente a Props, che offre una maggiore varietà di soggetti e persino una buona dose di elementi storici: sarebbe il titolo adatto ad essere utilizzato come approfondimento nelle scuole, ad esempio quando si parla della Seconda Guerra Mondiale e dei mezzi militari coinvolti nel conflitto. Anche qui sono presenti dei filmati, e potrete godervi il volo minaccioso di un C-130 o di un B-17 così come l'avvicinamento di un elicottero militare o il decollo di un bombardiere.

PER CHI, PER COSA

Non potevamo concludere la prova di questa raccolta multimediale senza una serie di considerazioni sui destinatari di tale prodotto e sugli utilizzi previsti per questo tipo di materiale, visto che si tratta di soggetti con una minima limitazione di copyright.

E' ovvio che la risoluzione in cui sono presentati i file grafici presuppone una applicazione anche e soprattutto editoriale, sebbene per un risultato qualitativamente superiore niente può anco-ra sostituire le vere diapositive elaborate in fotolito. Ci sono però anche versioni a risoluzioni più basse, e con una palette cromatica meno sofisticata. E poi ci sono i suoni, e i filmati in formato AVI.

Tutto questo fa pensare ad un utilizzo in campo multimediale, ma come lascia intendere il testo dietro la confezione non sono escluse le applciazioni didattiche: ne abbiamo parlato nel paragrafo precedente per quanto riguardava gli aerei, ma si può applicare alla botanica con Full Bloom oppure alla geografia naturale e politica con Majestic/Wild Places e Money!, oppure all'arte con Batik Design e Vintage Aloha oppure alla storia moderna e all'astronomia con Worldview.

Infine, non è da escludere l'applicazione ludica: in redazione un'immagine della grande macchia rossa di Giove è già diventata il desktop di un Macintosh Quadra, mentre uno spettacolare scenario montuoso ha preso il posto del background di Windows su un PC.

E, perché no, c'è stato anche chi si è allenato ad applicare filtri e manipolazioni alle immagini nel suo pogramma di grafica preferito, chi sta pensando a trasformare i posti di Wild/Majestic Places in locazioni di avventure grafiche e qualcuno che, al colmo della ludicità, ha trasformato il decollo di uno shuttle in un jigsaw puzzle (lo avete visto nella posta del numero scorso, ricordate?).

DEDICATO A MACINTOSH

Una buona notizia per i lettori che utilizzano un Macintosh a colori: in ognuno dei CD-Rom di questa raccolta trovate anche il software di gestione in ambiente HyperCard, e tutte le opzioni già presenti nella versione Windows. Le animazioni naturalmente sono nel più familiare formato QuickTime, e in più è possibile esportare i suoni e le immagini come risorse SND e PICT da utilizzare altrove (magari per abbellire il vostro 'desktop' e renderlo più interessante — ne parleremo in uno dei prossimi numeri). Insomma, inserire ognuno di questi CD in un drive Mac piuttosto che PC trasforma completamente il loro contenuto, rendendolo un prodotto completamente dedicato all'hardware e al sistema oeprativo utilizzato.

Il software si è dimostrato abbastanza flessibile — anche perché totalmente personalizzato per l'ambiente Mac — adattandosi alle diverse configurazioni utilizzate, e abbiamo potuto ricreare la stessa atmosfera multi-ambiente già sperimentata con Windows.

La qualità delle immagini è naturalmente la stessa, ma con tutti i vantaggi dell'ambiente Mac: diverse risoluzioni già adattate al tipo di configurazione utilizzata, icone contenenti l'anteprima a video, nomei dei file abbastanza lunghi da permettere una rapida indentificazione del soggetto, ecc.

Insomma, se per gli utenti Windows appassionati di grafica Aris Media Clips rappresenta una tappa obbligata, per gli utenti Mac non può che costituire il non-plus-ultra delle collezioni fotografiche... soprattutto a questo prezzo!

Internet SENZA Internet

Prove Teoriche di Trasmissione

LEGGERE I PIXEL

L'effettiva convenienza che un'opera 'elettronica' presenta rispetto alla controparte su carta viene spesso messa in discussione dalla scomodità (e quindi dalla nocività) che l'osservazione prolungata e fissa di un'immagine su monitor può presentare per il 'lettore'.

Molto dipende anche dal modo in cui le informazioni vengono presentate: il corpo e il tipo di carattere, i colori, le modalità di consultazione, e quindi — quando si tratti di un testo manipolabile dall'untente piuttosto che incorporato in un programma 'chiuso' (enciclopedie o monografie su CD-Rom e simili) — è proprio all'untente che viene lasciata la responsabilità di creare le condizioni di lettura più adatte servendosi di un buon visualizzatore di testo o word processor.

Ma una componente da non trascurare è il tipo di monitor utilizzato: quelli compatibili con lo standard SuperVGA e dotati di una maggiore risoluzione e stabilità grafica, oltre che di eventuali optional come il trattamento antiriflesso sul vetro, sono ancora piuttosto costosi. Ma se ritenete di dover passare molte delle vostre ore giornaliere davanti allo schermo non esitate ad optare per una qualità che in ogni caso si rivelerà, col tempo, un investimento molto saggio in quanto ne avrete guadagnato in salute.

Inoltre non dimenticate che riguardo alle modalità di posizionamento e alle condizioni ambientali di luce (fattori che rientrano nel famoso problema dell'ergonomia) esistono degli accorgimenti particolari che è bene non trascurare, se non si vuole incorrere in seri problemi di salute col passare del tempo. A tale proposito stiamo preparando un articolo molto esauriente sugli effetti dannosi che l'uso del computer può avere sull'uomo e sui modi per evitarli o — quando ciò non fosse possibile — per ridurne semplicemente l'effetto.

Il nostro viaggio nel ciberspazio ha avuto inizio con l'introduzione del numero scorso, in cui ci siamo preoccupati più che altro di far assaporare, a chi non ha mai avuto esperienze telematiche, l'entusisasmo suscitato dalla sensazione che si prova quando ci si collega.

In questo secondo appuntamento non ci precipiteremo subito a collegare modem e PC, provare software telematico e impazzire fra mille 'settaggi'.

State calmi. il nostro viaggio comincia come qualsiasi altra escursione intelligente, ovvero con un attento studio preliminare del percorso, delle tappe e della geografia di quelle regioni del cirberspazio che ci attendono là fuori, oltre la presa telefonica. E, visto che tutti continuano a identificare il ciberspazio con Internet, lasciando ai poveri lettori solo una sensazione di impotenza, GigaByte ha deciso di farvi provare l'esperienza 'di rete' anche se non possedete il modem. Partendo proprio dalla vasta regione ciberspaziale chiamata Internet.

Dunque, apriamo la cartina e facciamoci un'idea del territorio prima di partire...

LE FONTI DI INFORMAZIONE

Cominciamo innanzitutto con lo scoprire dove possiamo trovare materiale utile per approfondire la nostra conoscenza del territorio virtuale ed affinare le nostre capacità di navigazione.

Come avrete già capito leggendo l'introduzione allo shareware del numero scorso, di materiale interessante ce n'è fin troppo, e si rischia di passare giornate intere a 'guardicchiare' megabyte di programmi e dati ritrovandosi, alla fine, solo con un senso di vuoto e di smarrimento.

Abbiamo perciò pensato di proporvi una selezione di programmi e di **documenti elettronici** dedicati alla telematica in generale e ad

Internet in particolare, tenendo presente che quando si parla del primo argomento è quasi sempre coinvolto anche il secondo.

I problemi e i dubbi che le prime sperienze telematiche procurano all'utente sono abbastanza noti, e tanto comuni da aver spinto diverse 'anime pie' dello shareware e del freeware a produrre dei veri e propri 'manuali digitali' in grado di colmare la maggior parte delle lacune e chiarire quasi ogni punto di questo affascinante ma a volte complesso argomento.

Diamo per scontato, da qui in avanti, che i programmi e i documenti citati di volta in vlota sono rivolti a chi abbia almeno una certa dimestichezza con la lingua inglese. Gli altri dovranno accontentarsi di seguirci nei prossimi numeri leggendosi questi articoli, che per fortuna sono in italiano.

DEDICATO A INTERNET

Internet è divenuto il simbolo stesso del ciberspazio e della telematica vera, quella che può dare tanto a chiunque vi si avvicini — se soltanto si riesce a muoversi lungo i sentieri giusti: volendone tradurre il significato intrinseco Internet vuol dire — in sostanza — 'informazione'.

Ma l'ironia della cosa è che per accedere efficacemente ad un oceano di informazioni tanto vasto avete bisogno di raccogliere delle informazioni a riguardo. Dovete quindi farvi un'idea della rete PRIMA di entrarvi, e cioè senza collegarvi.

Ma è possibile 'assaggiare' Internet senza utilizzare il modem? Certo, in diversi modi.

In effetti è come prepararsi ad una navigazione prima di mettere il vascello in mare, ed è quindi sinonimo di saggezza e maturità. E soprattutto di buon senso.

In questo nuovo appuntamento con Internet vi indicheremo alcuni famosi e importanti strumenti di 'navigazione' che più o meno tutti i 'surfisti' hanno utilizzato prima di intraprendere l'avventura 'on line'.

Scegliete quelli che più vi aggradano fra il materiale software,cartaceo oppure ottico che vi presenteremo, e tenetevi intanto pronti per le prossime lezioni sulla traversata dell'oceano telematico.

.BAT

Installare e usare "A Cruise of the Internet"

Prima di tutto assicuratevi di avere una scheda grafica capace di visualizzare 256 colori su una risoluzione di 640x480 pixel, che la RAM del vostro PC sia di almeno 2 Mega, che ci siano almeno 1,5 Mega di spazio sulvostro hard disk e che sia installato anche Windows 3.1.

Se la dotazione descritta è disponibile, potete installare l'eseguibile (il file con estensione .EXE) di "A Cruise of the Internet" oppure semplicemete lanciarlo dal File Manager o dal Program Manager come fate di solito co le altre applicazioni Windows. Le istruzioni sono comunque contenute nel file di testo Le istruzioni sono comunque contenute nel file di testo Merit.txt fornito insieme al programma.

SOFTWARE

In questa prima puntata cominceremo da due famosi file che è possibile trovare, oltre che su Pegaso nell'area di GigaByte, su quasi tutti gli archivi telematici o su CD-Rom.

Il primo è l'edizione digitale di un libro, la guida "Zen and the Art of the Internet" di Brendan P. Kehoe.

Disponibile in forma elettronica nella sua prima edizione (gennaio '92) tanto come file di testo quanto come file PostScript da stampare 'fronte-retro' con la propria laser, il libro di Kehoe è normalmente disponibile in libreria nella sua *edizione aggiornata*[1] e potrete trovare maggiori informazioni a riguardo nel box .DOC assieme a quelle su altri volumi italiani e stranieri dedi-

1. EDIZIONI ON-LINE
Sono diverse le opere che alcuni autori decidono di offrire, in versione precedente a quella 'ufficile' distribuita commercialmente attraverso le librerie, come documenti elettronici 'freeware'. Ultimamente si è verificato persino un caso in cui l'edizione on-line è la stessa di quella ufficiale on-shelf (sullo scaffale) vendura in libreria: stiamo parlando di "The Hackers' Crackdown" di Bruce Sterling, pubblicato in Italia col titolo "Giro di Vite contro gli Hacker" da Shake edizioni underground.

cati a Internet.

"Zen and the Art of the Internet" è diretto più o meno a tutti, e — sebbene in inglese — può fornire un quadro abbastanza completo

della struttura e delle risorse della 'rete delle reti', partendo dalle informazioni sulla rete in sé e

sugli standard di indirizzamento per passare all'E-Mail, l'Anonymous FTP, Usenet, Telnet e tutti gli altri utili strumenti come Finger, Whois o persino informazioni interessanti sulla 'netiquette' (l'etica da rispettare come 'cittadini di Internet') o sulle 'leggende interenettiane'.

Non manca una ricca bibliografia e un comodo indice analitico a fine opera, il tutto per un centinaio di preziosissime pagine da prelevare gratis via modem o acquistandone l'edizione aggiornata e 'cartacea' in libreria.

Per coloro che invece vogliono godersi una presentazione 'multimediale' di Internet, abbiamo scovato un programma famosissimo, "A Cruise of the Internet".

Si tratta di una presentazione multimediale realizzata con MacroMind Director in versione Windows e Macintosh da Steve Burdick in collaborazione con Laura Kelleher e Marc Davis-Craig, due membri del Merit Network, Inc. di Anna Arbour in Michigan.

Merit è rappresentata, su Internet, da un sito che potete tranquillamente visitare come *'anonymous'*[12] eseguendo un *FTP*[3] all'indirizzo nic.merit.edu[4] dove sono disponibili diverse 'directory' con materiale informatico e didattico su Internet, compresa la directory 'resources' contenente le versioni Windows e Mac di questo programma.

"A Cruise of the Internet" (per le richieste hardware e software leggetevi il box .BAT) vi porta praticamente 'a spasso' per il mondo telematico dandovi un quadro abbastanza chiaro delle risorse e

In questa prima parentesi 'bibliografica' non citeremo che parte del materiale disponibile, riferendoci appunto all'argomento affrontato, anche perché sarà più saggio far riferimento ai titoli specifici man mano che gli argomenti della telematica verranno affrontati nei prossimi articoli. Tente quindi presente che si tratta solo di un accenno introduttivo, e che col tempo avremo modo di visionare e consigliarvi altri testi o programmi validi in relazione alle esigenze che vi si presenteranno di volta in volta.

ON MAGAZINE

Segnaliamo, naturalmente, come unica rivista dedicata alla telematica attualmente esistente in Italia, la solita "Modem e Telecomunicazioni" che uno dei nostri redattori ci ha riferito di aver visto in edicola e che quindi continua regolarmente le sue pubblicazioni. La redazione della testata è naturalmente caldamente invitata a mettersi in contatto con noi per segnalare, come fanno le altre riviste, particolari iniziative redazionali o editoriali di interesse per i lettori coinvolti nel settore telematico. Per quanto riguarda articoli su Internet o sulla telematica in altre riviste, ne trovate un po' dappertutto ma spesso senza una vera continuità o uniformità di contenuti. Anche in questo caso tutte le redazioni sono invitate a segnalarci le loro iniziative se interessate a promuoverle.

ON LINE/ON DISC

Il file "Zen and the Art of the Internet" si trova in genere col nome "ZENxxx.PS" oppure "ZENxxx.TXT" a seconda si tratti del file PostScript da inviare direttamente ad una stampante laser (in genere già suddiviso nelle pagine pari e dispari per consentire una stampa in due fasi e su doppio lato dei fogli) oppure del classico file di testo da leggere a video o stampare su qualsiasi stampante.

Il file "A Cruise of The Inernet", invece, porta il nome di MERCRUxx.ZIP.

In tutti i casi le lettere 'xxx' rappresentano la presenza di qualsiasi altro carattere legato ad informazioni circa la versione o altri dati non rilevanti dal punto di vista dell'identificazione del file in se e per se.

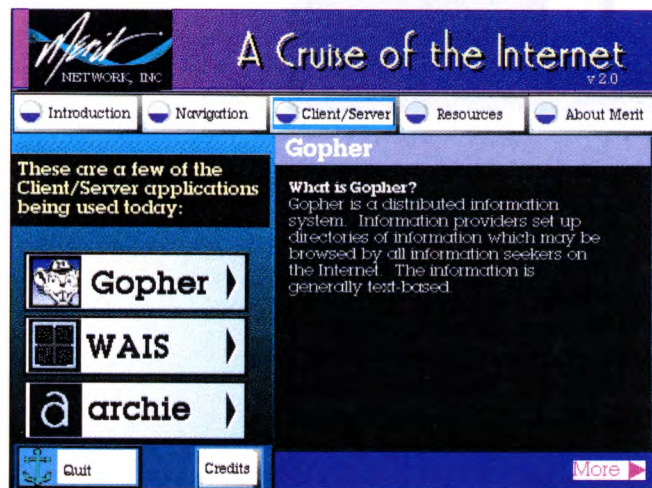
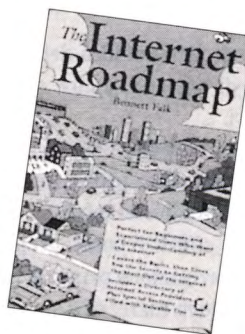
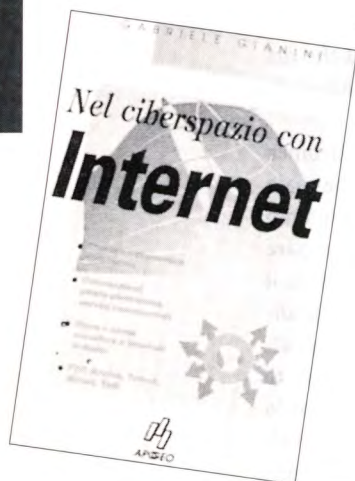
ON BOOK

Quello che segue non rappresenta che un 'primo assaggio' delle opere disponibili su questo argomento incredibilmente vasto.

Abbiamo voluto puntare su quei volumi più facilmente reperibili, tenendo presente che i testi da visionare ci sono stati forniti dalla Libreria Internazionale Ulrico Hoepli di Milano (tel. 02/86487246), che riesce a procurare anche quelli in lingua inglese.

- Paolo Attivissimo, "Internet per tutti", Apogeo

- Gabriele Gianini, "Nel ciberspazio con Internet", Apogeo

- Bennet Falk, "The Internet Roadmap", Sybex (le copertine dei tre volumi sono riprodotte qui a sinistra, nell'ordine).

STANDARD

delle possibilità che Internet mette a disposizione degli utenti.

Come potete vedere dalle immagini di esempio che abbiamo catturato per mostrarvi lo stile del programma, viene fatto un uso molto ampio di foto e schemi per illustrare i vari concetti, quindi è richiesta una conoscenza dell'inglese certamente marginale rispetto a quella necessaria per la consultazione di un'opera elettronica come quella di cui abbiamo parlato prima ("Zen and...").

Per questo numero preferiamo comunque fermarci qui, anche perché rischiamo altrimenti di mettere troppa carne al fuoco, come si suol dire, e magari confondervi le idee piuttosto che chiarirle.

Godetevi la 'crociera' offerta dalla Merit, dunque, o le ricche pagine di Kehoe, e aspettate il prossimo appuntamento con OnLine per scoprire altri file interessanti e — perché no? — anche divertenti su Internet.

PAPERWARE

Vi ricordate le copertine di riviste italiane e straniere che abbiamo pubblicato nella scorsa puntata di OnLine riferendoci al 'fenomeno Internet'?

Ebbene, il fenomeno è più vivo che mai: "alive and kicking" come diceva una vecchia canzone, e sta coinvolgendo numerose altre riviste italiane e straniere per la gioia e la soddisfazione di tutti gli interessati (e il tedio e la seccatura di tutti gli altri).

Non solo, cominciano finalmente ad apparire i primi volumi in lingua italiana tradotti da originali americani oppure realizzati da autori 'nostrani': ve ne parliamo nel riquadro .DOC più ampiamente.

I manuali di introduzione o quelli più approfonditi e 'tecnici' su Internet sono davvero numerosi (pensate che alla Libreria Hoepli, qui a Milano, c'è un intero scaffale dedicato all'argomento!) e ne vengono scritti e stampati sempre di nuovi.

Naturalmente ve li presenteremo gradualmente, cercando di attenerci al grado di approdondimento raggiunto man mano, quindi non spaventatevi e cominciate a crearvi una 'cultura di base' attraverso il materiale di cui parliamo in questo numero.

Internet è davvero l'oceano di meraviglie di cui si parla, credeteci, e vale la pena diventarne dei bravi navigatori.

DISCWARE

Il mondo dei CD-Rom offre anche sull'argomento Interent materiale validissimo.

Primo fra tutti quello riguardante i file-documento di Internet raccolti dalla Walnut Creek su "Internet Info": 12000 documenti su ogni argomento, un vero e proprio 'mirror' dell'informazione che la 'rete delle reti' è in grado di offrire. E' un CD-Rom che stiamo già esaminando, e se non trovate — per problemi di spazio o di tempo — una recensione in proposito in questo numero la troverete sicuramente sul prossimo. Promesso.

Se invece desiderate farvi un'idea dei programmi che è possibile trovare su Internet, ovvero del materiale software prelevabile attraverso il famoso sistema FTP, vi proponiamo, a pagina 24, la prova del CD-Rom che raccoglie gran parte dei file normalmente disponibili su uno dei 'siti' più famosi e visitati di Internet, Simtel 20. Leggendola potrete scoprire quanto è vasto il software disponibile in rete, e capire se può valere la pena di lanciarsi nella 'navigazione' vera e propria (a tale proposito in uno dei prossimi articoli vi forniremo tutte le informazioni per cercare e trovare quello che desiderate su Internet).

2. ANONIMO INTERNETTIANO

Su Internet 'anonymous' indica proprio quello che suggerisce il termine, ovvero la possibilità di accedere ad un 'sito' ('site' in inglese, ovvero un indirizzo di rete) senza necessariamente identificarsi e quindi fornendo come nome 'anoymous' e come password il proprio indirizzo oppure,in qualche caso, la parola 'guest' (ospite)

3. FTP

FTP sta per File Transfer Protocol (Protocollo per il Trasferimento dei File) e indica uno dei sistemi più utilizzati per prelevare dei file di programmi o dati da indirizzi Internet che li mettono a disposizione.
Nei prossimi appuntamenti ne parleremo diffusamente. Abbiate pazienza e perseverate.

4. L'INDIRIZZO GIUSTO

Un indirizzo Internet segue delle regole ben precise, e nonostante il suo aspetto criptico è meno incomprensibile di quello che sembra,una volta compreso il meccanismo attraverso cui viene 'costruito'.
Tanto per fare un esempio, e rinviando maggiori dettagli ad un prossimo appuntamento, lo studente Paolo Rossi del Dipartimento di Scienze dell'Informazione di Milano potrebbe avere un indirizzo del tipo "rossi@dsi.unimi.it" dove il simbolo @ indica il termine 'at' (presso), la sigla 'dsi' sta per Dipartimento di Scienze dell'Informazione, l'acronimo 'unimi' indica l'Università di Milano e il suffisso 'it' il nostro Paese.

PLEASE REGISTER
Info Modify

Quick Menu III

Windows SENZA Windows?

NeoSoft - Distr. da Systyems Comunicaz.

Vers. Registrata L. 129.000

Dotare il DOS di un'interfaccia utente prettamente grafica è possibile: ce lo hanno dimostrato diversi programmi, con tanto di pulsanti, menu e gestione del mouse.
Ma attivare una interfaccia grafica sin dal primo momento che segue l'accensione del computer?
Certo, giusto per sostituire il solito, banale 'prompt' con un ambiente grafico funzionale, pratico, piacevole e persino così poco esigente in fatto di memoria da permetterci di richiamare, con un solo 'clic', qualsiasi applicazione, Windows compreso... stiamo esagerando, dite? Non avete ancora sentito il resto!
Se non ci credete, leggetevi questa recensione, per scoprire, insieme a noi, le meraviglie di Quick Menu III.

SHAREWARE

VISTA D'INSIEME
Ecco come si presenta la 'pagina' di Quick Menu III: naturalmente potete scegliere fondo e icone personalizzandola secondo i vostri gusti (foto grande a sinistra)

ONLY $35 MODIFY (QuickMenu III for GigaByte) 1
Add Edit Copy Move Size Delete Title Protect Setup Done F1=Help
A=Read Me C=NeoSoft Catalog D=International Dealers J=NeoGrab G=Find a File H=List I=NeoBook K=NeoPaint L=Norton Utilities M=ScanDisk N=Windows E=Background Image B=Order QuikMenu F=Demo Macro P=Giochi O=Grafica
Tuesday, 4 October 1994 13:00

Windows e MS-DOS, due nomi che in ognuno di noi suscitano reazioni contrastanti.

C'è chi ritiene che sia meglio l'uno e ovviamente chi la pensa esattamente al contrario. Le ragioni non mancano sia all'una che all'altra parte, e mentre i sostenitori di Windows sognano Chicago o Windows '95 (la versione 4 di Windows) per vedere scomparire definitivamente dalle loro macchine il vetusto sistema operativo di Microsoft, i 'dossiani' snobbano la controparte afflitta da problemi di velocità e mancanza di mega.

In fondo però sono proprio coloro che si scontrano con il famigerato MS-DOS che se da un lato ne apprezzano la velocità di esecuzione, dall'altro fanno un uso intensivo dei vari Norton Commander ™ e PC TOOLS™ per facilitarsi la vita in quelle operazioni come la copiatura, lo spostamento, la cancellazione piuttosto che la rinomina dei file. Tuttavia anche in queste SHELL la differenza con Windows si fa sentire.

In Windows è sempre presente quel senso (apparente, almeno nelle versioni uscite finora) di tranquillità, di protezione, quella sensazione "che tutto fili sempre liscio...", ben più rassicurante del nero spazio interstellare della linea di comando, e neanche i piatti tasselli dei pulsanti delle shell di MS-DOS riescono a trasmetterla.

Sotto Windows i programmi partono al magico tocco del mouse, non sembrano perdersi perché calorosamente protetti nelle loro icone di gruppo, mentre sotto DOS, con l'inquietante cursore sempre in attesa di un comando, è più facile farsi prendere dal panico e sbagliare esordendo magari con un 'magico' FORMAT C:.

Certo, l'utente esperto non si pone nemmeno il problema ed entra ed esce dall'uno e dall'altro ambiente come se si muovesse in casa sua — ma il novizio, non ha proprio alcuna chance?

Sbagliato. E ancora una volta a smentire le nostre errate presupposizioni è la Neosoft, che già ci aveva mostrato come creare opere multimediali con poco sforzo e poca spesa grazie a NEOBOOK, provato nel numero 1 di GigaByte.

E' proprio la Neosoft, dicevamo,

*ON
Add

QuickMenu III for GigaByte 1
Page ▼ DOS File Utility Exit F1=Help

Fig. 1

a sorprenderci gradevolmente con il suo QUICK MENU, un ambiente grafico interattivo che vi permette di superare la 'tecnicità' dell'ambiente DOS in maniera semplice ed efficace. Ma andiamo con ordine.

POCO ESIGENTE

QUICK MENU, nella versione 3.1, non ha delle richieste esagerate, basta un PC XT, AT o PS/2, con soli 512 Kb di RAM, un HD con almeno 1 Mb e mezzo liberi, ovviamente un monitor collegato ad una scheda grafica (che può essere una Hercules, una CGA, una EGA, una MCGA, una VGA oppure una SVGA). QUICK MENU può girare tanto su un computer singolo che su una serie di computer collegati in rete.

della pagina *(Vedi Figura 1 + Tabella 1)*; quella centrale, l'area delle icone; infine, al piede della pagina, la zona dei messaggi di utilità.

Nell'area dei comandi troviamo una serie di pulsanti che permettono di accedere alle funzionalità principali del programma.

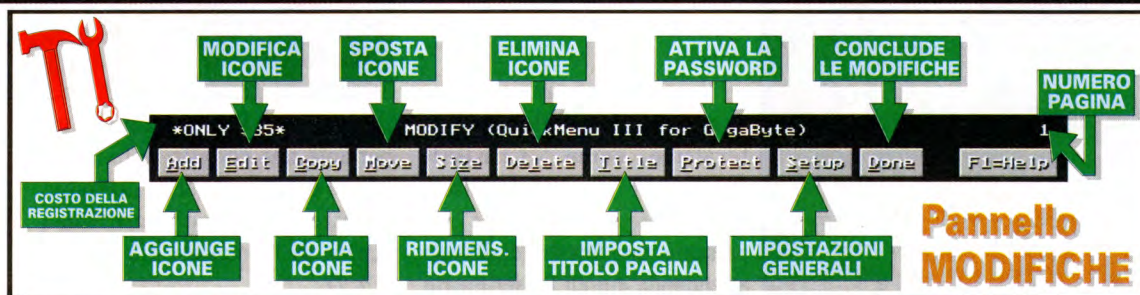
Tra le funzioni più importanti troviamo l'opzione 'modify' che vi consente di creare la vostra scrivania personale, il pulsante 'DOS' per gli irriducibili e per coloro che non riescono a vivere senza il loro prompt, l'opzione 'file' che vi permette di accedere al file manager interno e infine il bottone 'utility'.

SEMPLICEMENTE... MAGICO!

L'opzione utility contiene da sola ben quattro programmi, che rappresentano i classici 'tool' da scrivania *(Vedi Figura 2)*: un'ottima calcolatrice, con tanto di simulazione del 'rotolo di carta', un calendario perenne completo di comandi per la navigazione attraverso i giorni, mesi e anni, un'agenda di indirizzi e numeri telefonici che, se collegata ad un modem, è in grado di comporre automaticamente il numero selezionato; infine, l'utility 'log' che vi permette di creare automaticamente un vero e proprio 'giornale di bordo' del tempo passato davanti al PC, offrendovi la possibilità di tenere traccia dei programmi adoperati giorno per giorno, con l'indicazione dell'ora di caricamento e del tempo di utilizzo, e mettendovi in grado di rielaborare tali dati secondo criteri diversi.

MODIFICA: PERSONALIZZARE LA SCRIVANIA

Agendo sul bottone modify, accediamo all'editor della 'pagina' in cui ci troviamo. La pagina viene comodamente suddivisa da una griglia di riferimento, e tutta l'area dei comandi viene ridisegnata con le nuove funzionalità *(Fig. 3)*.

Fig.3

A PRIMA VISTA

L'ambiente di lavoro di QM è suddiviso in pagine: inizialmente ne viene creata una automaticamente; in seguito, se lo desiderate, ne potrete creare fino a 50!

Su ogni pagina potete posizionare fino a 68 icone: questo significa avere a disposizione una icona di lancio per ben 3400 file! Come se ciò non fosse sufficiente, è possibile collegare diversi ambienti di lavoro, portando così la quantità di file associabili a valori impensabili.

Ogni pagina è suddivisa in tre aree principali: la zona dei comandi, posizionata in alto sotto il titolo

Fig. 2

L'opzione Add sarà probabilmente tra le più usate, quindi merita un approfondimento. Essa consente principalmente di creare delle icone le quali faranno da pulsanti di attivazione di programmi e altre funzioni, molto meglio di quanto faccia lo stesso Windows. Ma vediamo come...

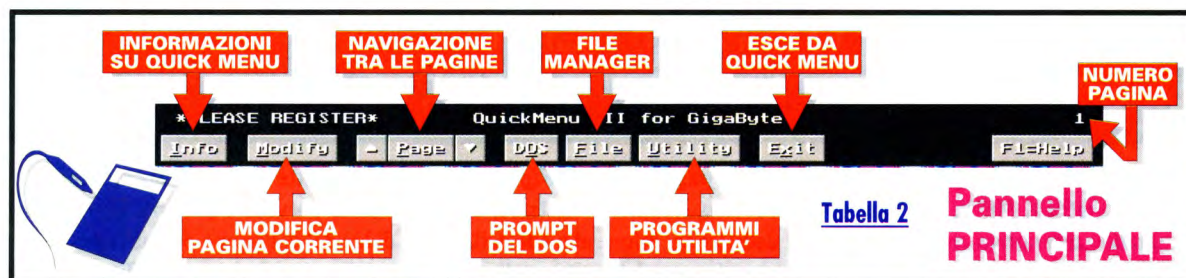
ADD: ATTACCAR BOTTONE

Premendo questo pulsante potrete aggiungere nuove icone, e quindi nuovi programmi, alla vostra pagi-

INFORMAZIONI SU QUICK MENU
NAVIGAZIONE TRA LE PAGINE
FILE MANAGER
ESCE DA QUICK MENU
NUMERO PAGINA

PLEASE REGISTER QuickMenu III for GigaByte 1
Info Modify - Page DOS File Utility Exit F1=Help

MODIFICA PAGINA CORRENTE
PROMPT DEL DOS
PROGRAMMI DI UTILITA'

Tabella 2 **Pannello PRINCIPALE**

na. Ma, contrariamente a quanto si possa pensare, non esiste una sola tipologia di pulsante, bensì quattro *(Fig. 4)*.

Possiamo scegliere infatti tra icone di software, icone di pagina, icone di macro e icone per i collegamenti telefonici.

Premendo software icon accediamo al pannello di settaggio più importante, ciò a quello che ci met-

Fig. 4

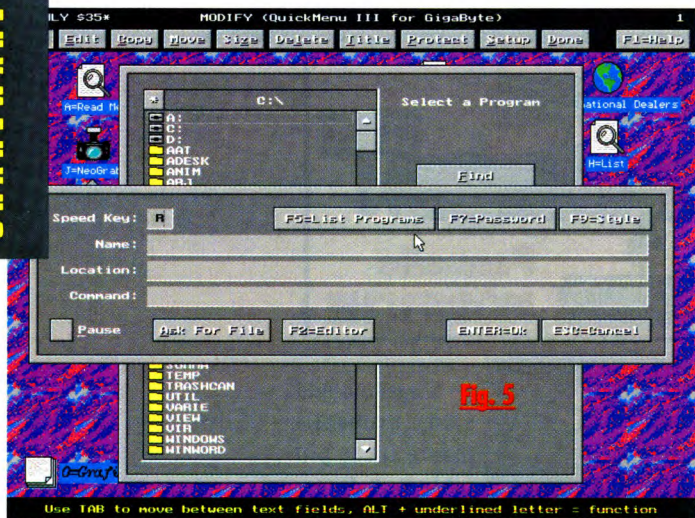



Fig. 5

te in grado di attribuire tutti i valori necessari a lanciare un programma *(Fig. 5)*.

I campi da compilare sono quattro: innanzi tutto il nome di identificazione, ovvero una stringa qualsiasi che poi comparirà sotto o al fianco dell'icona.

E' necessario poi indicare dove si trova il file da eseguire, il famoso 'path' (percorso), in modo da indicare a Quick Menu eventuali directory o sotto-directory in cui il programma è contenuto. Il terzo campo è quello più importante, è infatti quello in cui inseriremo il nome del file-programma da eseguire e gli eventuali parametri da passargli.

UN ESEMPIO CONCRETO

E' proprio tramite questa opzione che possiamo trasformare la nostra shell in qualcosa di davvero potente.

Per esempio: se volessimo eseguire un comando DOS come CHKDSK sul disco C:, normalmente ciò consisterebbe nel digitare semplicemente " CHKDSK C: " nel campo Command.

Ma se avessimo invece due dischi rigidi? Dovremmo creare 2 icone?

No, potremmo inserire un vero e proprio 'box di richiesta' interattivo, come ' CHKDSK [Quale drive?] ', e QM visualizzerebbe così, al nostro 'clic' sul pulsante, una finestra di dialogo attendendo quindi l'inserimento del nome del drive all'interno del campo disponibile in tale box. Volendo invece inserire una risposta automatica nel caso di pressione a vuoto del tasto di invio, sarà sufficiente apportare la seguente modifica a quanto indicato sopra ' CHKDSK [Quale drive?^C:].

(Per un elenco più dettagliato guardate le tabelle a corredo di questo articolo.)

Nel caso in cui la nostra memoria ci venisse meno, e non riuscissimo a ricordare il nome e locazione del file che indentiamo lanciare, il pulsante list programs ci viene incontro mostrandoci graficamente i file del nostro disco. Sarà quindi sufficiente cliccare sul file che intendiamo eseguire e QM si preoccuperà della compilazione di campi *(Fig. 5)*. A voi resterà quindi, solo l'inserimento del nome e del parametri.

Il pulsante Style invece ci introduce alla componente grafica della nostra icona. E anche qui nulla è lasciato al caso, potremo scegliere, l'immagine, il colore, la font e la modalità di impaginazione del nome, con cui rappresentare la nostra icona *(Fig. 6)*.

Fig. 6

Sappiamo tutti quanto sia importante una corretta sintonia tra azione e icona, quindi la neosoft ci fornisce direttamente una buona scorta di immagini già pronte *(Fig.7)*.

Fig. 7

Ma se poi queste immagini non fossero abbastanza, potrete sempre ordinarne di nuove, la neosoft vende una raccolta di 500 icone per poco più di 20$, oppure se siete dotati di estro creativo, di disegnarne di

OPZIONI

A	Alert, mostra un box di dialogo e attende la pressione del tasto ENTER
C	Confirm, come sopra tranne che è possibile premere ESC per annullare
D	Delay, mostra un box di dialogo per un certo numero di millisecondi
K	Key Stuff, inserisce nel buffer di tastiera una stringa da passare al programma lanciato
Q	Query, mostra un box di dialogo e fino a 8 pulsanti programmati dall'utente per altrettante risposte

USO: [X, messaggio] dove X=una delle lettere sopraindicate

nuove. QM vi mette a disposizione infatti un ottimo icon editor, in grado di importare ed esportare immagini in formato pcx 16 colori oppure di disegnarne ex novo. (Vedi Figura 8).

OPZIONI

[ ]	Il testo racchiuso tra parentesi viene stampato e QM attende una risposta Es. [Quale Drive ?]
^	Consente l'inserimeto di una risposta di default nelle domande Es. [Quale Drive? ^C:]
=	Consente la scelta all'interno di una lista Es. [Che file ?=C:\TEMP*.DOC]
==	Consente la ricerca di un determinato tipo di file su tutto l'HD Es. [Che File?==C:*.DOC]
===	Attiva un box di dialogo interattivo con cui andare a scegliere il file Es. [Percorso in cui cercare?===C:\ ]

Una volta realizzata la parte grafica potremo assegnare un tasto scorciatoia, importantissimo, in quanto QM lavora anche senza mouse, oppure assegnare un ritardo prima della esecuzione del programma piuttosto che inserire una password per proteggere quel file da esecuzioni non autorizzate, insomma non potreste chiede altro.

Le altre tipologie di icona ci consentono invece la creazione di collegamenti tra pagine diverse, oppure di creare delle macro piuttosto che avere dei numeri telefonici da chiamare sottoforma di icona.

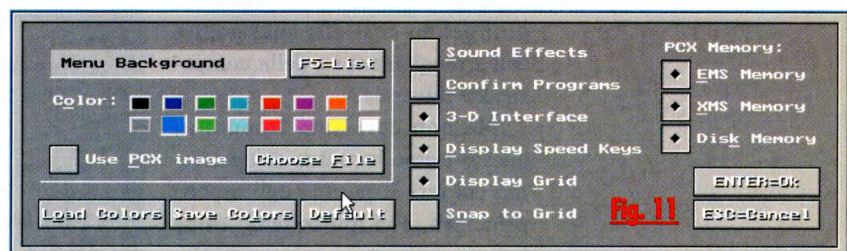
Tramite il pulsante edit invece potremo modificare ognuna delle voci viste sinora per i programmi nuovi, per i programmi già presenti. Con title sarà possibile assegnare un nome alla pagina, mentre per mezzo dei pulsanti copy, delete, move o resize potremo rispettivamente copiare cancellare muovere oppure ingrandire un'icona.

Discorso a parte invece per l'opzione setup *(Fig. 9)*.

La finestra che compare dopo la pressione del pulsante setup, ci introduce infatti alle modifiche dell'intero programma. Troviamo l'opzione Password per bloccare l'accesso ad una determinata pagina (solo dalla 2 alla 50 per motivi di sicurezza). La possibilità di modificare la data e l'ora, la velocità del mouse e i settaggi della porta di comunicazione con il modem. Premendo il pulsante Scrn Blank, avremo la possibilità di attivare dei salvaschermo[1] *(Fig. 10)*.

Sempre all'interno dell'opzione setup possiamo poi impostare il nome del file di log piuttosto che alterare la palette dei colori oppure l'impostazione del mailing, quest'ultima opzione è però accessibile solo nel caso di una connessione in rete.

Da ultimo, in questo gruppo di funzioni la possibilità di alterare il look della scrivania, agendo sui colori di ogni singolo elemento, sull'aspetto tridimensionale dei pulsanti oppure sul fondo vero e proprio. In QM è infatti possibile caricare delle immagini di fondo esattamente come nell'ambiente Windows, con l'unica differenza che in QM siamo vincolati alle immagini in formato PCX a sedici colori *(Vedi Fig. 11)*.

In conclusione non possiamo che esprimerci favorevolmente nei confronti di QM che si è rivelato veloce e brillante in tutti i test da noi effettuati. La sua occupazione di memoria in fase di lancio e di soli 3 Kb, giusto l'indispensabile per poter ricaricare il programma una volta terminato il lavoro. Se poi anche questa limitazione dovesse rendersi insostenibile, è sempre possibile creare dei batch file che richiamino QM dopo un programma e far eseguire da QM il batch file anzichè l'eseguibile vero e proprio e chiedere a QM di scaricarsi completamente dalla memoria in fase di lancio. Insomma un programma utile e consigliato a tutti, "dossiani" e sostenitori di Windows, questi ultimi potranno inoltre lanciare i loro programmi semplicemente indicando prima del nome del programma 'win', come si farebbe dalla linea di comando, esperti e neofiti.

1. SALVAFOSFORI
Ne abbiamo a disposizione ben sei tipi diversi, dal semplice "Dead of night" che, a discapito del nome, in realtà è un banale schermo nero, allo "Screen Shuffle" che divide lo schermo come il famoso gioco 'lo spacca quindici'. Ben fatto "Digital clock" e simpatico "Exploding clock" che visualizza un orologio che esplode ogni due secondi per ricomporsi in un altro punto dello schermo. Più comuni "Kaleidoscope" e "Geometric shapes", classiche figure geometriche colorate in movimento.

IL SUONO DEI BYTE

Partiamo da un'osservazione apparentemente banale: quando si parla di musica si parla naturalmente di suono.
Nel nostro caso stiamo per parlare di suono digitale, ovvero segnali elettronici che si presentano nella forma propria del software e dell'hardware che li ha elaborati: non spaventatevi e continuate a seguirci, perché il discorso è meno complesso e più interessante di quanto non sembri...

IL suono digitale — così come quello 'reale' — può essere per noi anche il semplice ascolto di un brano, come primo passo, ma accade spesso che da questo si passi all'editing e alla manipolazione dei suoni, fino a spingersi più oltre, dando libero sfogo alla creatività della sperimentazione sonora, e giungendo così alle meraviglie dell'arrangiamento e della composizione musicale.

Ma non corriamo troppo: in questo primo incontro cominceremo col fare il punto sugli aspetti principali, e vi mostreremo come 'attrezzarvi' passo passo per gestire tutte le attività che possono coinvolgervi nel discorso audio in generale e musicale in particolare.

Ciò sarà reso possibile, naturalmente, soprattutto grazie allo sconfinato universo dello shareware: oggi più che mai dilettanti, professionisti o anche semplici curiosi possono diventare protagonisti della computer-music, perché il software a disposizione in tale settore accontenta tutti e più delle volte con delle soluzioni da far invidia ai programmi commerciali.

L'OUTPUT SONORO

Per riprodurre il suono e la musica, spesso il semplice computer può non bastare, oppure essere inadeguato: l'altoparlante del PC, infatti, non è proprio lo strumento ideale per la riproduzione audio, anche se ci sono diversi 'trucchi' che ne permettono l'utilizzo dall'interno di molti dei programmi di cui ci occuperemo. A un livello già nettamente superiore troviamo le interfacce per la conversione dei segnali in veri e propri suoni da amplificare poi attraverso un impianto hi-fi. Si tratta di più o meno semplici circuiti analogico-digitali esterni al computer, che nella versione base è possibile realizzare elettronicamente con poche migliaia di lire e che vanno generalmente collegati alla porta seriale o parallela del PC (ne è un esempio la famosa Disney Sound Source, oppure quella che un recente corso interattivo di inglese ha allegato alla prima uscita).
Ma la spinta evolutiva che ha sancito l'ingresso del PC nel mondo della riproduzione audio e musicale di qualità è venuta senza dubbio dalle schede sonore legate a tre noti standard: Sound Blaster, AdLib e Roland.
Questo tipo di schede, montate all'interno del PC, oltre ad aver consentito per la prima volta una riproduzione sonora sempre più evoluta, hanno offerto agli utenti più professionali la possibilità di 'pilotare' (col software adatto) dei veri strumenti musicali: questo grazie allo standard MIDI. Non bisogna comunque dimenticare che il collegamento MIDI può prescindere dalle schede che abbiamo appena menzionato: infatti, nelle applicazioni più complesse, il musicista informatico si serve di apparecchiature MIDI esterne collegate alle porte di comunicazione del computer.
In ogni caso avremo modo di affrontare e valutare le diverse possibilità che l'elettronica digitale ci offre, dal flebile suono dello 'speaker' (altoparlante) alle sinfonie della strumentazione MIDI.

ASCOLTO: PRIMO PASSO VERSO LA COMPUTER MUSIC

Come abbiamo detto poc'anzi, il livello più elementare e più diffuso di fruizione delle capacità sonore di un computer è, naturalmente, l'ascolto. Ed è dal puro e semplice ascolto che partiremo per questo nostro primo appuntamento con la computer music, riservandoci di toccare e approfondire di volta in volta nei prossimi numeri anche le

possibilità di manipolazone, composizione e arrangiamento dei file sonori, tanto con le prove dei programmi quanto con una serie di consigli e spiegazioni sicuramente utili.

Cosa intendiamo con 'ascolto'? Si può trattare semplicemente di arricchire un'esperienza di gioco con la colonna sonora e gli effetti speciali di un videogame; di apprezzare gli sforzi creativi di giovani musicisti informatici così come di autori classici; oppure — perché no — di rendere più 'umano' un periodo di lavoro al computer grazie al nostro sottofondo musicale preferito.

Anche nel semplice ascolto si può quindi presentare l'occasione di sfruttare un software piuttosto che un altro: tutto dipende dal formato e dalla necessità del momento.

Lo shareware offre per fortuna, anche soltanto per l'ascolto di un brano o la riproduzione di suoni, una grande varietà di programmi e utility. In questo spazio vi proponiamo alcuni semplici programmi specifici per i vari formati e propri del mondo Dos riferendoci all'ormai classica compatibiltà SoudBlaster, riservandoci nei prossimi appuntamenti di prendere in considerazione programmi prt l'ambiente Windows e alcune utility più 'universali' (in grado di suonare da soli diversi formati).

Calliope Music Vision 1.4

(File: CMV14.ZIP - Fig.1)

Riproduttore di tracce MIDI per la Sounblaster (attenzione, però, tenete presente che questa utility riproduce una sola traccia MIDI).

MusicalGIF 1.00

(File: MUGIF100.ZIP - Fig.2)

Riproduttore di file ROL e visore di file GIF attraverso l'uso di facili menu, dialoghi e con il supporto del mouse: l'ambiente a finestre garantisce un facile accesso a tutte le funzioni. E possibile quindi ascoltare songs Rol mentre si guardano delle

WINDOWS: LA MUSICA E' ADULTA

Il livello professionale raggiunto dall'ambiente Windows in campo musicale è confermato sia dal software che dall'hardware disponibile. Basti pensare a Sequencer come Master Tracks Pro, MusicStation, Cakewalk Professional, Cadenza, Cubase, a Editor/Librarians come X-OR della Dr. T's Music Software, a programmi professionali per l'editing audio e la gestione suono-animazione, ed ancora a notevoli e svariati supporti hardware: ricordiamo in proposito come la Mark of the Unicorn, prestigiosa casa produttrice di software audio di alta qualità per la piattaforma Macintosh, abbia corredato la famosa interfaccia MIDI Time Piece II di un driver per le estensioni multimediali Microsoft, rendendola perfettamente compatibile con Windows.

Ma intanto date un'occhiata alle immagini che seguono,tratte dai 'demo' dei migliori software musicali per Windows, e se volete fare un 'giro di prova' vi ricordiamo che i file sono disponibili nell'area dedicata a GigaByte su Pegaso.

Fig.1

Fig.2

immagini GIF. Supporta schede SuperVGA e legge i file Rol dentro un ZIP o un ARJ. Richiede un PC compatibile, DOS 3.0 o maggiori, 512 kb di memoria, VGA card e Adlib compatibile sound card.

Graphical Cmf Player Version 1.00

(File: GCMFP.ZIP - Fig.3)

Rispetto al classico PlayCmf che per lavorare in background aveva bisogno di 90k di memoria, questo programma può farlo lo stesso senza richiedere alcuna quantità specifica di memoria. Supporta monitor CGA, EGA e VGA.

Non dimenticate di caricare nell'autoexec.bat il driver SBFM-DRV.COM e di digitare dopo il .EXE del programma il file da suonare.

Fig. 3-4
Ecco qui sotto lo schermo di Graphical CMF Player e, più in basso, una porzione di quello tratto da Dual Module Player.

Dual Module Player v2.62

(File: DMP262.ZIP - Fig. 4)

Il programma riconosce anche senza specificarle le estensioni AMF, STM, 669, S3M, MOD e NST. Con il comando "dmp /h" si accede all'help dove chiaramente si intuisce l'ottima qualità del programma, il quale supporta diverse schede sonore (con l'opzione -C e numero della relativa periferica) ed è possibile usare anche l'altoparlante del computer (DMP -P42 -C6 seguito dalla specifica del file da suonare) oppure una scheda di conversione digitale-analogico inserita sulla porta parallela del PC.

Player v1.1

(File: PLAYER.ZIP)

Riproduce un Wave e Voc sound file con una SoundBlaster card o compatibile. Necessita del driver CT-VOICE.DRV da installare nella stessa directory del programma e per ascoltare un file basta digitare "player" + la directory con il nome del file.

RE-Mac

(File: REMAC.ZIP)

Suona i file sonori Mac che abbiano una frequenza di campionamento di 5,5 khz, 7,333 khz, 11 khz, 22 khz. Una volta lanciato Remac.exe il percorso per ascoltare un file è chiaramente descritto nel programma con un esempio.

REplay v 1.01

(File: REPLA101.ZIP)

Praticamente è simile a REMAC ma suona i file audio dell'Atari ST in un range di frequenze che vanno da 11.5 khz a 27 khz. La sua esecuzione è uguale al precedende con l 'aggiunta di una specifica -F1 o-F2, quest'ultima se si vuole ascoltare un file Atari.

AUDIO 'LEVELS'

E' necessario in questo contesto accorpare sia file 'audio' cioè tutti quei formati che contengono al loro interno il suono campionato vero e proprio (che può essere rumore, voce umana, strumento musicale, ecc.) sia file 'musicali' (formati che non hanno suoni campionati ma sequenze di dati che specificano come e quando suonare determinati strumenti e per questo necessitano di derminati banchi di strumenti chiamati per l'appunto bank a cui far riferimento in fase di riproduzione). Abbiamo voluto schematizzare su più livelli i vari formati come ad individuarne un percorso evolutivo, ma tenete presente che si tratta di una strutturazione di massima e non certo definitiva, realizzata soltanto per mostrarvi più chiaramente il modo in cui i 'dati audio' possono differenziarsi (Fig.5).

LIVELLO 5

Rappresenta lo stadio più semplice di un formato audio. Vi appartengono tutti quei file detti 'raw' cioè grezzi o 'headerless', senza header, ovvero senza indicazione del creatore. Infatti il campione del suono si presenta nudo e crudo e solo qualche volta viene menzionata la frequenza di campionamento.

Formato: **SND**
Estensione: **.snd**
Origine: **Mac, PC, Amiga**

Formato: **FSSD**
Estensione: **.fssd**
Origine: **Mac, PC**

Altri di cui non si conosce l'origine ma solo l'estensione: talvolta è menzionata la frequenza di campionamento che si aggira sugli 8000 hz e il numero dei canali che in genere è sempre uno:

.raw (file RAW)
.ub (unsigned byte)
.sb (signed byte)
.uw (unsigned word)
.sw (signed word)
.ul (ulaw)

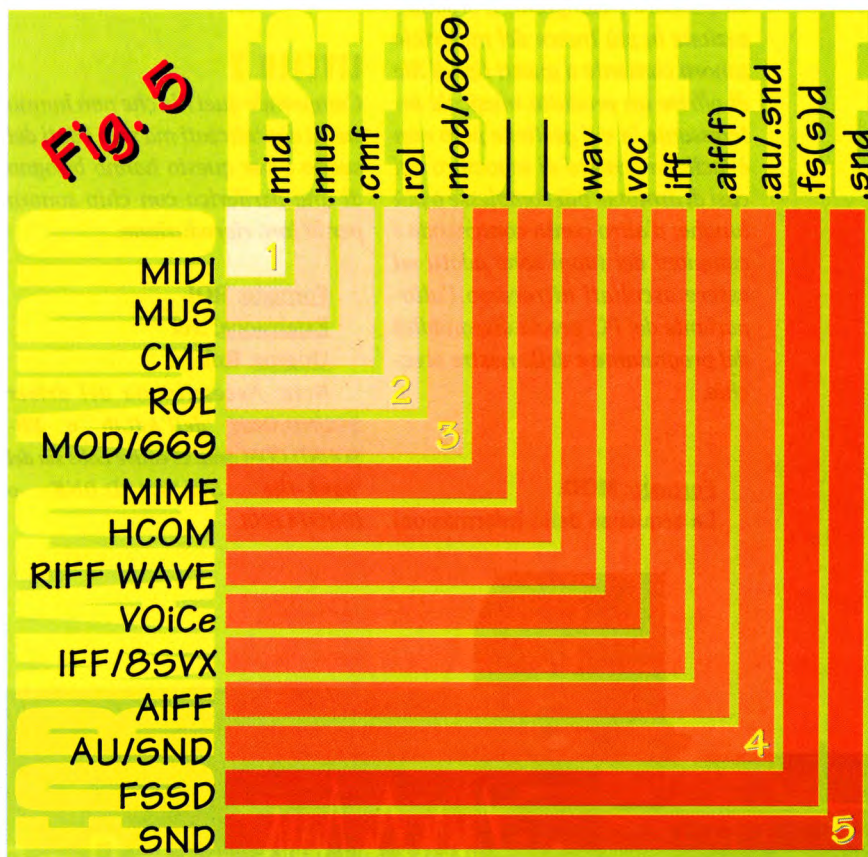
Fig. 5

ESTENSIONE FILE

.mid .mus .cmf .rol .mod/.669 — — .wav .voc .iff .aif(f) .au/.snd .fs(s)d .snd

FORMATO AUDIO

MIDI
MUS
CMF
ROL
MOD/669
MIME
HCOM
RIFF WAVE
VOiCe
IFF/8SVX
AIFF
AU/SND
FSSD
SND

1 2 3 4 5

LIVELLO 4

Si tratta di file 'self-describing' cioè auto-descriventi. A differenza dei precedenti sono corredati di header il quale contiene i parametri relativi al campionamento e altre informazioni, come la descrizione del suono e notizie di copyright.

Formato: **AU** o **SND**
Estensione: **.au** o **.snd**
Origine: **NeXT, Sun**

Formato: **AIFF** (**AIFC** ne è la variante compressa).
Abbreviazione per "Audio Interchange File Format" formato sviluppato dalla Apple per fornire un suono campionato di alta qualità, adottato anche dalla SGI.
Estensione: **.aif(f)**
Origine: **Apple IIc/IIgs, SGI**

Formato: **IFF/8SVX**. L'**8SVX** indica un campione sonoro a 8 bit per distinguerlo dall'IFF/ILBM, il formato immagine.
Estensione: **.iff**
Origine: **Amiga**

Formato: **VOiCe**
Estensione: **.voc**
Origine: **Soundblaster**

Formato: **RIFF WAVE**

Estensione: **.wav**
Origine: **Microsoft**

Formato: **HCOM.**
Viene usata la compressione Huffman, 8 bit decompresso.
Non ha estensione
Origine: **Mac**

Formato: MIME
Non ha estensione
Origine: è il formato standard di interscambio dei dati audio in **Internet** caratterizzato da campioni di 8 bit a 8 k.

LIVELLO 3

Caratterizzato da file self-describing o auto-descriventi divisi in due parti: la prima contenente l'insieme dei campionamenti sonori, la seconda la sequenza delle informazioni che specificano come e quando suonare i campioni. L'organizzazione in più tracce del materiale sonoro consente a questi tipi di file di offrire un prodotto musicale interessante la cui gestione però non è facile in termini di ingombro nei casi di armonie più complesse o più lunghe; d'altro canto contenendo i campioni dei suoni sono adatti ad essere ascoltati attraverso l'altoparlante del PC, previa disponibiltà del programma e delle nostre orecchie.

Formato: **MOD.**
La sequenza delle informazioni è distribuita in 4 tracce, ciò consente ad un file MOD di utilizzare fino a 31 suoni digitalizzati di strumenti musicali distinti (incluso voce ed effetti sonori) e suonarne 4 simultaneamente. La varietà delle orchestrazioni possibili li ha resi famosi e per questo utilizzati in gran varietà nelle altre piattaforme. Essi utilizzanocampioni sonori di 8-bit a 16kHz. MODs è una variante ridotta del MOD, può utilizzare solo 15 suoni di strumenti.
Estensione: **.mod** o **.nst**
Origine: **Amiga**

Formato: **669.**
E' simile al MOD ma con 8 tracce. Le potenzialità di questo formato sono notevoli e vi consiglio di provarlo, ne rimarrete entusiasti.
Estensione: **.669**
Origine: **Amiga**

LIVELLO 2

Comprende quei file che non hanno suoni digitalizzati ma solo i dati del suono e per questo hanno bisogno di una periferica con chip sonoro per la loro riproduzione.

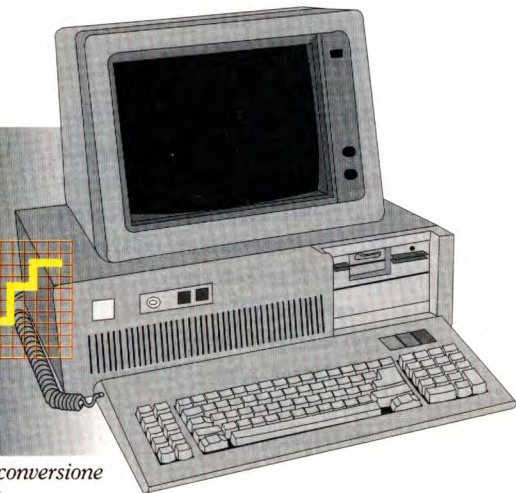
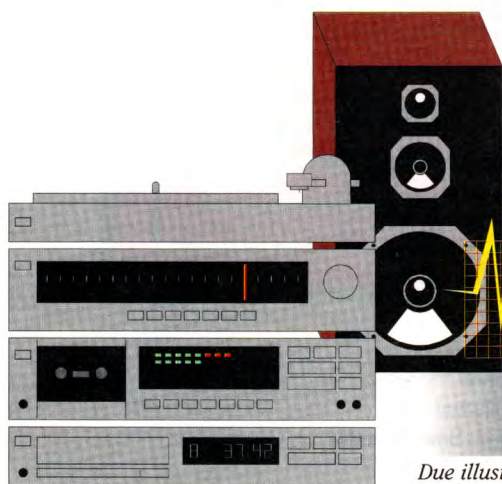
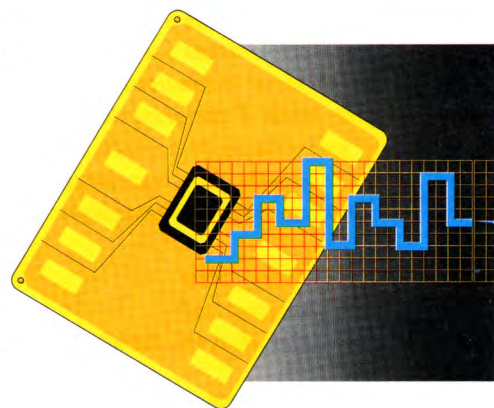
Formato: **ROL**
Estensione: **.rol**
Origine: **Roland**
Note: Necessita sia del driver SOUND.COM dell'AdLib o SB-SOUND.COM della Creative Labs sia del 'bank-file' STANDARD.BNK o BNK974.BNK.

Formato: **CMF**
Estensione: **.cmf**
Origine: **Creative Music.**
Formato audio per il chip FM generalmente usato dalla Soundblaster.
Note: Necessita del driver SBFM-DRV.COM della Creative Labs.

Formato: **MUS**
Estensione: **.mus**
Origine: **Music**?
Note: Un suo tipico player è PLAY.EXE, ed ha bisogno di un bank-file con estensione .SND o .MUS (i bank file .SND non sono da confondere con i suoni grezzi del livello 5 poichè questi contengono i dati degli strumenti).

LIVELLO 1

E' il livello più alto del trattamento delle informazioni musicali dove trova posto il formato per eccellenza del musicista informatico: il Midi, la cui estensione è . mid (vedi glossario pagg. seguenti)

SHAREWARE

Due illustrazioni per chiarire graficamente il concetto di conversione digitale-analogico (in alto) e analogico-digitale (qui sopra).

Le parole da sapere

Abbiamo fatto una ricerca fra tutti i redattori, tirandone fuori questo 'glossario di base' della computer music e dell'audio digitale in generale. E' vostro, fatene pure ciò che volete...

AD (Analogico-digitale, conversione) - Procedimento realizzato attraverso un circuito che cambia le informazioni di frequenza e di ampiezza di un evento analogico (per esempio un suono) in una sequenza di dati numerici o digitali atti ad essere gestiti da un computer o da qualsiasi apparecchiatura digitale.

AdLib - La scheda musicale che più di ogni altra ha saputo penetrare il mondo PC, al punto da divenire uno standard di riferimento a cui si attiene la maggior parte delle aziende produttrici di schede sonore e musicali.

Analogico - Evento che varia continuamente in ampiezza e frequenza come il suono, e così detti tutti gli apparecchi che servono a registrare ed elaborare questo tipo di segnale.

Bank-file - estensione .bnk indica una determinata configurazione di strumenti ed è un driver necessario per alcuni programmi per suonare un determinato tipo di file.

Baud - Dall'ingegnere E. Baudot è l'unità di misura della velocità di trasmissione dei dati su linee telefoniche, espressa in bit per secondo (infatti viene anche detto bps).

Campionamento - In elettronica indica il procedi-

mento di conversione del suono da analogico a digitale. Così come avviene per il cinema o la televisione le cui immagini sono il risultato di una serie di immagini ferme o fotogrammi che si susseguono ad una certa velocità tanto da creare l'illusione di continuità, l'audio digitale risulta formato da una serie di 'fotografie' del suono chiamati campioni che ne riproducono fedelmente e senza deterioramento l'originale struttura.

DA (Digitale -analogico, conversione) - Un circuito che cambia le informazioni digitali in un flusso di tensione elettrica tale da essere amplificata per produrre suono. E' il processo inverso di AD (vedi).

Digitale - Letteralmente "relativo al calcolo con elementi numerali" indica il trattamento delle informazioni di un sistema automatizzato dove gli eventi sono rappresentati da due entità numeriche 1 e 0, rispettivamente positivo e negativo nel contesto elettronico (per chi volesse approfondire questo argomento ne abbiamo parlato diffusamente nel numero scorso).

Driver - E' un codice di interfacciamento che consente al programma di indirizzare i propri dati verso una determinata periferica (device in inglese).

DMA (Direct Memory Access) - Accesso Diretto alla Memoria, ovvero la possibilità di leggere o scrivere in una zona della RAM del PC da parte della scheda sonora, senza che ciò interferisca con le operazioni della CPU, e a patto che alla scheda sia stato assegnato (in genere spostando un 'ponticello', in inglese jumper) un preciso numero di accesso (DMA number) diverso da quello di altri dispositivi presenti nel PC. Con questo sistema è possibile quindi far sì che la scheda esegua la sua funzione (ad es. l'esecuzione di un brano leggendolo da una zona di memoria del PC) mentre sono in svolgimento altri calcoli da parte della CPU (ad esempio mentre il personaggio di un gioco si sta muovendo sullo schermo), in sostanza un vero e proprio multitasking.

FM, Sintesi - La Sintesi a Modulazione di Frequenza (Frequency Modulation, FM appunto) è il sistema che da dieci anni le schede audio (in particolare chip audio come l'OPL2 o l'OPL3 della Yamaha montati su di esse) utilizzano per simulare l'emissione sonora di strumenti o la per la riproduzione di effetti acustici particolari. Il procedimento si basa sulla variazione di onde sinusoidali il risultato della cui elaborazione viene trasformato in un segnale audio che nella quasi totalità dei casi conserva un effetto molto 'digitale' e quindi non proprio fedele alla realtà sonora che si intendeva simulare. A causa di ciò questo tipo di elaborazione sta cedendo il passo all'innovativo sistema Wave Table Synthesis (vedi).

Game, Porta - Una delle 'interfacce' verso l'esterno che in genere una scheda sonora presenta di serie (le altre sono le prese audio IN e OUT e a volte un connettore per il controllo di un lettore di CD-ROM. Alla Game Port (porta gioco, riferendosi alla possibilità di collegarvi un joystick) gli appassionati di computer music collegano in genere un adattatore MIDI (vedi) trasformandola così in una MIDI Port, la quale nella sua versione di base altro non è se non una porta seriale a cui sono state apportate alcune modifiche.

GM (General Midi) - Uno standard (convenzione) industriale di un paio d'anni fa secondo il quale vengono assegnati 128 suoni predefiniti – atti a riprodurre, simulandolo, ognuno il suono di uno strumento musicale diverso – ad ogni scheda audio che lo rispetti. In tal modo è possibile ottenere lo stesso risultato sonoro anche facendo riprodurre lo stesso brano a schede diverse su computer diversi e persino trasmettendolo ad altri dispositivi MIDI.

GS - Standard creato dalla Roland come alternativa al General Midi (sebbene compatibile all'indietro con quest'ultimo), utilizzato per la prima volta sulla scheda SCC-1 prodotta dalla stessa azienda. Attraverso questo sistema è possibile sfruttare un set più esteso di strumenti ed effetti sonori rispetto a quello offerto dal GM.

Header - Letteralmente 'che sta in testa (al resto), per primo' (dall'inglese 'head': testa). E' l'ntestazione di un file (i primi byte) dove in genere sono riportate le specifiche del creatore e notizie informative sul file.

Hertz - Abbreviato Hz, è l'unità di misura standard della frequenza equivalente ad un 'ciclo' per secondo (ovvero ilverificarsi di un evento inun arco di tempo pari a un secondo).

I/O - Abbreviazione per input/output

IRQ (Interrupt Request) - Per avere la precedenza sulle operazioni svolte dalla CPU qualsiasi altro dispositivo o periferica deve utilizzare un particolare Codice di Interruzione (IRQ Number). Questo viene assegnato come accade con il codice di DMA, ed è diverso per ogni dispositivo così da evitare conflitti.

Jumper - Il 'ponticello' (piccolo collegamento fra due contatti elettrici) – in genere costituito da un rettangolino di materiale isolante al cui interno è incastrato un filamento di materiale conduttore. Viene utilizzato per realizzare il settaggio di un dispositivo, ovvero la sua 'configurazione' hardware.

kHz - Abbreviazione per kilohertz o 1000 hertz.

Line IN/OUT - Sono rispettivamente l'ingresso e l'uscita audio che è possibile trovare sul retro della maggiora parte delle schede audio in commercio, e ai quali è possibile collegare fonti sonore esterne in ingresso (Line IN) per 'digitalizzarne' il suono (il processo è detto anche campionamento sonoro) oppure in uscita (Line OUT) per amplificare l'emissione sonora della scheda stessa (attraverso un impianto hi-fi o un paio di casse acustiche preamplificate) oppure per dirottarla in una cuffia.

MHz - Abbreviazione per megahertz o un milione di hertz.

Midi (Musical Intrument Digital Interface) - Si tratta di un vero e proprio linguaggio divenuto lo standard nel settore musicale elettronico e digitale. E' stato creato per consentire il 'dialogo' fra uno strumento musicale e un altro oppure fra questo e un computer (più precisamente col software musicale utilizzato), ed è composto da una serie di codici molto semplici, il che lo rende più 'pulito' e meno 'ingombrante' rispetto ai file musicali formati da campionature Wave o da strutture miste come quelle dei file MOD. Lo standard Midi emulato dalle schede audio è l'MPU-401, ma sulla maggior parte di esse è necessario montare un apposito adattatore sulla Game Port per realizzare la Midi Port necessaria.

MIDI interfaccia - E' una periferica hardware che consente lo scambio di informazioni tra due apparecchiature Midi compatibili. Opera in modo seriale con una velocità di trasmissione di 31,25 kBaud, cioè ogni singolo bit viene trasmesso in 32 milionesimi di secondo.

Mixer - Presente su alcune schede, questo circuito riproduce il mixer tradizionale, e consente perciò di miscelare diverse fonti esterne (CD-Rom e audio, hi-fi, ecc.) con l'audio prodotto dalla scheda stessa. Ciò si traduce in una più flessibile gestione dell'aspetto multimediale del PC.

MPC 2 - Standard multimediale che sostituisce il precedente MPC 1 (o semplicemente MPC), dove PC sta naturalmente per Personal Computer e la M per Multimedia. Esso definisce infatti le nuove caratteristiche minime di cui deve essere dotato un personal computer per potersi definire multimediale, e cioè una CPU 486-SX con frequenza di almeno 25 Mhz, una memoria RAM di almeno 4 Megabyte, una sheda grafica VGA con risulozione grafica non inferiore a 640x480 pixel e palette cromatica a 16-bit (65.537 colori), un disco fisso da 160 Mb, lettore di CD-Rom a doppia velocità e scheda audio capace di campionare il suono a 16 bit in stereo.

Player - E' un programma specifico per riprodurre un determinato formato di file. Programmi più complessi, abilitati a suonare molti tipi di file, richiedono per alcuni formati un player adatto, in genere abilitato dal loro config.

Patch - Letteralmente 'pezza' (toppa, rammendo). Utilizzato in genere per definire un software o una procedura atti a risolvere un problema hardware o software oppure ad aggiornare un programma aggiungendovi nuove funzionalità o migliorando quelle esistenti. Nel settore della computer music il 'patch' sta ad indicare invece un insieme di settaggi (una configurazione, insomma) per la realizzazione di un particolare effetto sonoro e nei sintetizzatori è relativo all'indirizzo progam, timbre o voice.

Recording - Tradotto con 'registrazione' nel nostro caso indica la capacità di alcune schede di 'catturare' il suono emesso da altri dispositivi (vedi Line IN) per consentirne poi l'editing (modifica) e la riproduzione. La qualità (fedeltà) di questa 'registrazione' è direttamente proporzionale al numero di bit con cui viene definita, generalmente 8 (bassa) e 16 (alta). In genere la riproduzione sonora di una scheda è legata però anche ad altri fattori, come la frequenza (misurata in MegaHertz e in genere pari a 44.1) e, relativamente al campo musicale, il numero di 'voci' (in genere 20 o 32).

Roland - Famosa azienda in origine produttrice di tastiere ed evolutasi poi verso le apparecchiature musicali di alta qualità, come i moduli MT-32 e LAPC-1.

Sampling rate o Frequenza di campionamento - E' la misura del numero di campioni per secondo in una converione di un segnale da analogico a digitale in un range che va da 11 kHz a 48 kHz. Più alta è la frequenza di campionamento migliore sarà il suono riprodotto.

Sequencer - Software che permette l'editing di un brano musicale utilizzando un sistema visuale simile a quello dei programmi di grafica o di impaginazione, ovvero dedicandosi al posizionamento delle note per mezzo di funzioni grafiche gestite tramite mouse. Naturalmente i sequencer più evoluti e professionali vanno ben al di là di questo, consentendo di intervenire per mezzo di missaggi, di editing musicale sul pentagramma, di programmazione degli eventi, ecc. Il nome sequencer si riferisce in particolare alla funzione di controllo sulla sequenza delle note nel brano.

SoundBlaster - Lo standard 'de facto' a cui quasi tutti i produttori di schede audio per PC si rifanno per quanto riguarda la riproduzione digitale del suono, e che a sua volta garantisce una compatibilità 'all'indietro' con lo standard musicale AdLib.

Wavetable Synthesis - La moderna alternativa all'emulazione digitale degli strumenti musicali, destinata probabilmente a soppiantare la sintesi FM. Consiste nell'utilizzare il suono campionato di veri strumenti musicali memorizzato nella memoria ROM della scheda sotto forma di dati Wave piuttosto che l'elaborazione digitale di forme d'onda come accade con l'FM. Questo garantisce una maggiore velocità di esecuzione ma soprattutto una qualità nettamente migliore, anche se per il momento la sintesi Wavetable è presente soltanto sulle schede più costose.

Windows Lite

cura dimagrante per Windows

1. 'LITE' IS 'LIGHT'
Questo aggettivo tipicamente americano, deformazione dell'originale 'light' (leggero), viene utilizzato sempre più spesso per indicare una versione ridotta e quindi più semplificata ma soprattutto più economica di un programma. Un esempio famosissimo e recente è quello di AutoCad Lite della AutoDesk, ma se vi guardate intorno ne scoprirete molti altri.

Altro che sette chili in sette giorni: in pochi minuti quel bestione di Windows 3.1 è passato dai suoi ingombranti dieci megabyte di ciccia a una silhouette di un paio di mega, e dai suoi sette floppy di installazione si è ridotto ad un solo disco! Conseguenze? Nessuna di rilievo: anche se la dieta è stata piuttosto drastica, il famoso sistema operativo ha conservato la sua splendida (inter)faccia rinunciando a qualche cosa ma continuando a funzionare e, soprattutto, a far funzionare tutto il software che di lui ha bisogno.
Come abbiamo fatto? Nessuna complicata acrobazia di programmazione o di manipolazione dei file: leggete questa recensione e scoprirete come Fred K. Lenherr è riuscito a creare un sistema completamente automatico per trasformare il 'baule' di Windows in una ventiquattrore...

Ecco come appare il desktop di Windows Lite alla partenza. Lanciate tutti i file 'nuovi' e provate a scoprire un po' cosa vi suggeriscono. Soprattutto, leggetevi la parte relativa alla quota di registrazione del programma e ai vantaggi conseguenti (in particolare una copia del manuale completo di WinLite, dove sono descritti più dettagliatamente gli usi di WinLite e dove troverete tutte le risposte di cui avete bisogno. Sono soltanto 15 dollari, e l'autore se li è davvero guadagnati! Come? Cosa dite? Ah, come trovare WinLite? Cercate il file WLIT21.ZIP sui CD-ROM e 'on line' (lo trovate naturalmente anche su Pegaso), e sarà vostro.

A COSA SERVE?

Domanda inutile: a tantissime cose. Prima di tutto, se siete fra coloro che utilizzano Windows SOLTANTO per far funzionare un software che ha bisogno di questo sistema operativo, potete tranquillamente buttare via la vostra directory Windows (no! fermi! che fate? prima assicuratevi che la configurazione di Windows Lite vada bene per quel tipo di progamma) e procedere all'installazione del software in questione dall'interno di Widows Lite così come fareste normalmente dal desktop di Windows.

L'autore stesso, comunque, fornisce una serie di esempi di utilizzo di Windows Lite.

L'utilizzo più evidente è suggerito proprio dalla 'portatilità' di un simile sistema: potrete installare la 'vostra' configurazione personalizzata di Windows su qualsiasi PC dotato del semplice DOS, semplicemente portandovi dietro il dischetto di installazione.

Come ben fa notare l'autore, inoltre, WinLite rappresenta un ottimo sistema per studiarsi Windows e capire quali sono i file veramente necessari individuando la funzione di ognuno

MEDIO

PERSONAL WINDOWS
Creare una versione 'personalizzata' di Windows Lite è molto semplice: fate tutte le modifiche e le aggiunte di cui avete bisogno, poi utilizzate il programma batch UPDATEA presente sul dischetto per sostituire la versione compressa con quella che avete appena preparato sul vostro hard disk. Oppure, se volete lasciare intatta la copia di installazione 'originale' e crearne una seconda con la versione personalizzata, trasferite semplicemente i file batch UPDATE e INSTALL, insieme alle utility pkzip.exe e pkunzip.exe e al file himem.sys su un nuovo dischetto vuoto, dopodichè lanciate il programma batch UPDATE che si occuperà del resto del lavoro

di essi, anche in virtù del fatto che è possibile 'pasticciare' dentro la directory di Windows Lite a proprio piacimento: nel peggiore dei casi si cancellerà il tutto senza rimpianti, reinstallandolo poi in un attimo.

ANCORA PIU' MAGRO

Volendo proprio esagerare, si può rendere Windows Lite ancora più 'lite' eliminando tutti i file di documentazione e di esempio, oppure accessori come il registratore. Questo può tornare utile soprattutto se si intende 'trapiantare' al suo interno qualche accessorio che ruberebbe spazio e potrebbe quindi compromettere la creazione di un archivio compresso personalizzato sul floppy. Provate pure le soluzioni che più vi aggradano, tanto WinLite è fatto proprio per questo.

LABORATORIO VIRTUALE

Non dimenticate poi cosa vuol dire installare un programma sotto Windows e accorgersi in seguito che non ne valeva la pena: come eliminare tutto quel guazzabuglio di file che l'installazione ha disseminato all'interno della directory Windows e della sottodirectory System? E come ripristinare i vari file .INI modificati dall'installazione o i parametri che questa ha modificato o inserito nel sistema[2]? Grazie a WinLite ora potete fare una installazione di prova di qualsiasi software, testarlo a fondo, valutarne l'ingombro, e poi decidere se vale la pena o meno di installarlo nel vostro Windows 'vero' (se proprio è necessario, altrimenti sta bene anche dov'è).

L'eliminazione di tutto il 'materiale' prodotto dall'installazione, in questo caso, consiste semplicemente nel rimuovere l'intera directory di WinLite reinstallandola poi da floppy.

LAPTOP ORIENTED

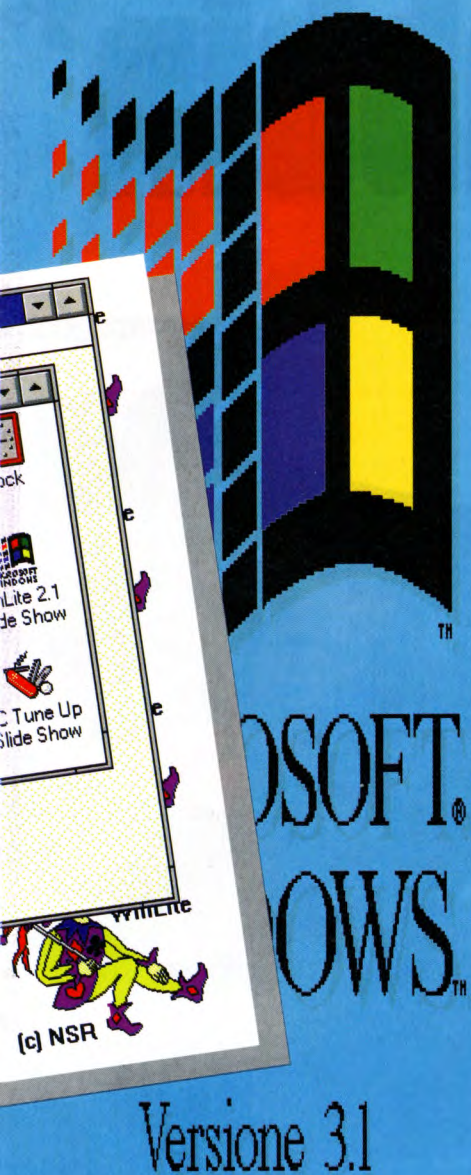
L'ingombro minimo e la rapidità di installazione, infine, fanno di WinLite la versione ideale da tenere sul proprio portatile, dove lo spazio su hard disk è spesso tiranno, e dove potrebbe capitare di effettuare molte prove e molti test in occasioni particolari.

Insomma, parafrasando la famosa pubblicità di un'altrettanto famosa carta di credito: WinLite, non uscite più senza di lui.

.BAT

SEMPLICEMENTE... RAPIDO

Lenherr ha saputo realizzare una procedura così ben automatizzata da lasciare poco spazio per errori o incertezze. Vediamo come funziona.
Prima di tutto create una directory di lavoro sul vostro had disk, poniamo di chiamarla win_lite, nella quale trasferirete il file compresso WLIT21.ZIP (contenente il programma e i suoi file) e dove metterete anche una copia delle due utility PKZIP.EXE e PKUNZIP.EXE, di cui il programma ha bisogno per fare il suo lavoro.
Inserite nel drive un floppy da 1.44 MB formattato e completamente vuoto: sarà quello in cui verrà trasferita la copia di installazione di Windows Lite e assicuratevi di avere almeno 3 megabyte di spazio libero sul vostro hard disk per dare modo a WinLite di fare il suo lavoro di copia e compressione dei file.
Una volta posizionati all'interno di questa directory, decomprimete l'archivio WLIT21.ZIP e lanciate il file batch col comando WINLITEA C:\WINDOWS (se quest'ultima è la directory in cui si trova la versione di Windows che utilizzate di solito, altrimenti sostituendola con il nome idoneo).
In meno di tre minuti WinLite creerà la directory WINLITE sul vostro hard disk, vi copierà tutti i file di Windows che andranno poi a formare la versione 'lite'[1] del vostro Windows (niente paura: la directory originale di Windows e tutto il suo contenuto rimarranno inviolati), e ne realizzerà poi una versione compressa che verrà trasferita sul floppy vuoto insieme alle utility pkzip e i file batch che serviranno di volta in volta per installare o aggiornare Windows Lite da floppy.
Una volta conclusa l'operazione un messaggio vi segnalerà la necessità di far partire Windows Lite in modo standard, e quindi utilizzando la sintassi WIN /S. Provate, e vi ritroverete ad utilizzare questa nuova, incredibilmente 'snella' versione di Windows, dove potrete per la prima volta pasticciare senza timore di dover passare le vostre giornate a togliere e mettere dischetti per reinstallare il tutto.
E il floppy? Ah, sì, il floppy è — incredibile ma vero — tutto quello che vi serve per installare una nuova copia di Windows Lite sul vostro hard disk o su qualsiasi altro (le ragioni per cui potreste volerlo fare potete scoprirle nella recensione).

2. UNINSTALLER
Certo, esistono dellle utility per 'disinstallare' in automatico il software che avete installato sotto Windows e di cui vi siete poi accorti di poter fare a meno.
Ce ne sono tanto di commerciali quanto in ambiente shareware, e ne parleremo in uno dei prossimi articoli, però tenete presente che anche se automatico il lavoro di queste utility richiede del tempo e dei 'settaggi' sicuramente più scomodi e lenti della semplice cancellazione e re-installazione di una directory di 2 mega come è quella del nostro WinLite.

Microsoft Windows Versione 3.1
Copyright © Microsoft Corporation 1985-1992. Tutti i diritti riservati.
WinLite 2.1 Slide Show — PC Tune Up Slide Show — (c) NSR

Screen Grabbin'

Lo Zen e l'arte di 'rubare lo schermo'

1. MODALITA' SMODATA
Bisogna tenere comunque conto di quelle risoluzioni particolari — ad es. 320x240 — con cui alcuni giochi costringono le nostre schede video a lavorare, così come, sempre nei giochi, si assiste spesso all'utilizzo di veri e propri 'schermi virtuali' ben più ampi di quello visibile e quindi formati da un numero di punti orizzontali e/o verticali completamente fuori standard.

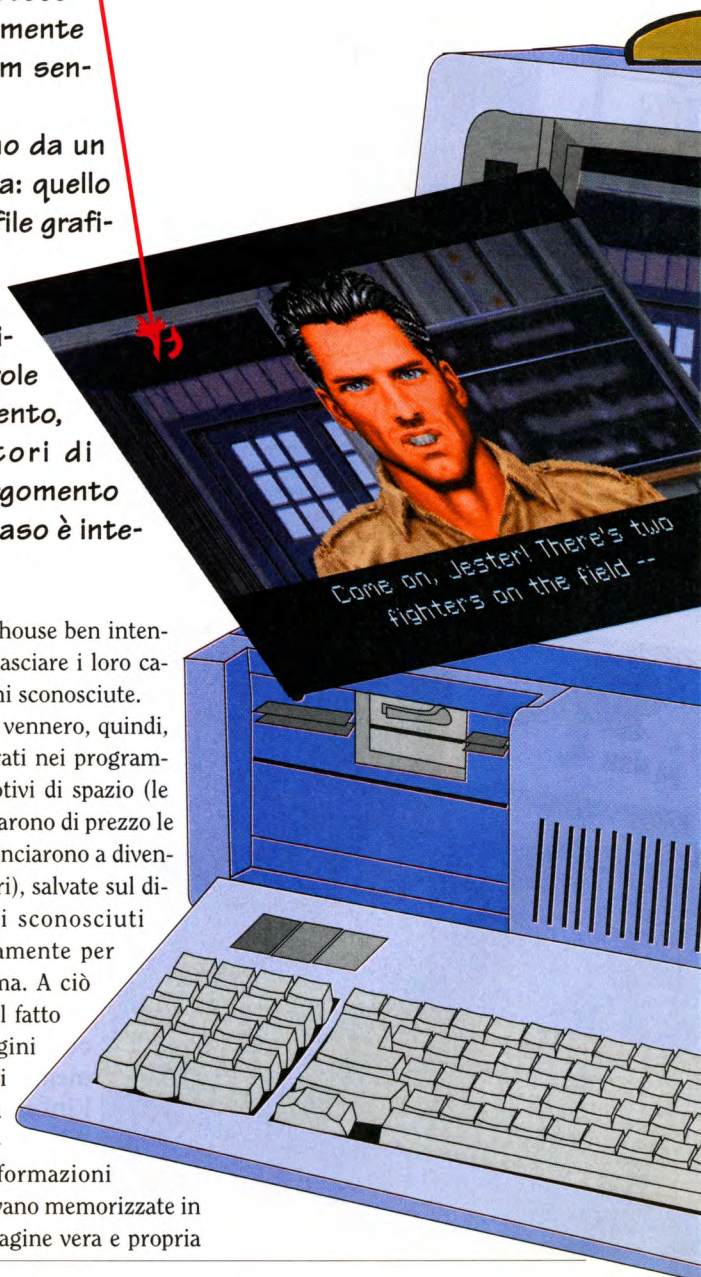
Rubare è peccato, si sa. Ma si può dire lo stesso quando, ad esempio, si fa una fotocopia di alcune pagine di un libro regolarmente acquistato per leggersele magari in tram senza portarsi dietro tutto il volume?
Carpire un'immagine o un intero schermo da un programma è più o meno la stessa cosa: quello che conta è l'uso che intendete fare del file grafico prodotto. Noi redattori, ad esempio, con questo sistema evitiamo l'uso di costosissime schede di acquisizione video e rendiamo il nostro lavoro più agevole e flessibile. E, visto che siamo in argomento, se intendete diventare collaboratori di GigaByte non potete tralasciare un argomento come questo— argomento che in ogni caso è interessante anche per tutti gli altri.

Come on, Jester! There's two fighters on the field --

Anni fa, agli albori dell'informatica casalinga, quando l'utente medio era incapace di interagire a fondo con il proprio computer e la disponibilità di pacchetti grafici era assai ridotta, le immagini che accompagnavano i programmi venivano registrate sui dischi utilizzando un formato 'in chiaro', cioè caricabile da chiunque. Tuttavia la maggioranza della popolazione informatica non lo sapeva.

La 'battaglia' non era ancora cominciata, ma via via che gli utenti crescevano — in competenza oltre che in numero — le immagini finirono col divenire oggetto di un sempre maggiore numero di attenzioni: da una parte gli utenti sempre più smaliziati e curiosi, dall'altra le software house ben intenzionate a non lasciare i loro capolavori in mani sconosciute.

I file grafici vennero, quindi, prima incorporati nei programmi, poi per motivi di spazio (le schede VGA calarono di prezzo le immagini cominciarono a diventare a 256 colori), salvate sul disco in formati sconosciuti creati appositamente per quel programma. A ciò si aggiungeva il fatto che tali immagini subivano quasi sempre una 'segmentazione', cioè le informazioni sul colore venivano memorizzate in un file e l'immagine vera e propria

SHAREWARE

in un altro.

Per le software house insomma il ruolo dell'utente doveva restare quello del bambino con il naso contro la vetrina del giocattolaio, e i fatti sembravano dar loro ragione.

Tuttavia — parafrasando un famoso detto — potremo dire che creata la protezione scoperta la sprotezione; o meglio, in questo caso, il metodo per aggirarla.

Cominciò infatti a spuntare all'orizzonte una nuova tipologia di programmi, gli 'screen grabber' (letteralmente afferra schermo), e questa volta a vincere furono gli utenti.

Quando infatti un'immagine viene visualizzata sul monitor questa non è niente altro che una serie di bit accesi o spenti nella memoria video del nostro computer: non ci sono compressioni o formati particolari[1] quindi, per cui potendo al momento opportuno 'scaricare' la memoria video sul disco, salvandola in un formato diffuso e intelligibile alla maggior parte dei pacchetti di grafica, l'ostacolo viene aggirato.

LADRI DI SCHERMI

Così avvenne, infatti, e gli screen grabber proliferarono. Ma come funziona, in sostanza, un 'cattura schermo'?

Il principio su cui queste utility si basano è abbastanza semplice: un programma TSR (Terminate and Stay Resident, Termina e Resta Residente), lo screen grabber appunto, viene lanciato prima del programma da cui intendiamo prelevare un immagine.

Il grabber non farà altro che attendere pazientemente la pressione di una determinata combinazione di tasti da parte dell'utente — in genere sempre composta da uno o più tasti di shift (Maiuscole, Control, Alt) abbinati a quello che in gergo viene chiamato Hot Key (tasto caldo), cioè uno qualsiasi dei tasti della tastiera.

Una volta intercettato questo comando, il programma TSR salverà su disco la memoria video in un formato di larga diffusione, permettendone in questo modo un uso successivo.

Questa è ovviamente solo una descrizione sommaria: negli anni sono state sviluppate parecchie varianti e le opzioni disponibili sono aumentate, ma la struttura di base sembra rimasta sempre la stessa.

Ma come hanno reagito le software house a questo nuovo attacco alle loro immagini? qual è lo stato attuale delle cose? Gli screen grabber in circolazione sono ancora validi? Per rispondere a queste domande abbiamo selezionato cinque giochi DOS[2] e nove screen grabber shareware per DOS, circolanti attualmente e facilmente reperibili sul mercato. Li abbiamo caricati su un 486 e fatti girare a turno.

IL CONFRONTO 'SUL CAMPO'

La tabella 1 riassume bene il risultato delle nostre prove.

La prima impressione è che le software house sembra abbiano ripreso il coltello dalla parte del manico. Inoltre pare che anche gli screen grabber abbiano una falla, in questo caso nel loro metodo di attacco: si basano infatti su quello che possiamo definire un collo di bottiglia, un passaggio obbligato o quasi, a cui non possono sottrarsi, il controllo dell'interrupt di tastiera (INT 09h).

Quando il grabber resta acquattato nella RAM del computer in attesa del comando, non fa altro che controllare costantemente lo stato della tastiera tramite il suddetto interrupt.

Venuti a conoscenza del trucco, i programmatori hanno cominciato

2. IL GIOCO E' BELLO...
Abbiamo scelto dei giochi per due motivi: primo perché diaciamocelo, chi si diverte a guardare da vicino uno schermo di Lotus 123?. Secondo, perché proprio per questa loro attrattiva i giochi sono molto più protetti di altri da questo punto di vista e quindi rappresentano il vero banco di prova di questi grabber.

3. TUTTO SOTTO CONTROLLO

Qualcuno si chiederà come fare a sapere con esattezza quanti accessi si verificano durante un caricamento di un gioco. Giusto, e il problema deve esserselo posto anche il caro Jesper: infatti ha affiancato al suo PCXDUMP, un programmino, anch'esso TSR, che restituisce gli accessi avvenuti dal momento della sua installazione al momento della interrogazione da parte nostra.

a riprogrammare la tastiera o a disabilitarla nei loro giochi.

Risultato: gli screen grabber vengono resi innocui e lasciati ad occupare i loro pochi K di RAM in attesa di un comando che non arriverà mai perché intercettato e inibito alla fonte!

Ma la stessa tabella ci mostra anche tre eccezioni clamorose: PCX-DUMP, CAPTURE IT!, e SCREEN THIEF.

Quasi tutti i grabber da noi testati, tranne questi tre campioni, basano la loro tecnica sul principio succitato dell'intercettazione dell'interrupt di tastiera.

Ciascuno ha apportato delle lievi varianti o migliorie più o meno di rilievo, ma in realtà nessun cambiamento sostanziale, finendo così per cadere tutti nel medesimo errore.

Capture It! e Pcxdump invece affiancano al metodo tradizionale una variante, la temporizzazione: ogni tot secondi, impostati da noi in fase di installazione, essi salvano automaticamente la memoria video in un formato leggibile, su disco.

Questa apparentemente banale variante si è dimostrata durante le nostre prove impossibile da intercettare e del tutto priva di errori — unico neo l'impossibilità di sapere con precisione quale immagine cadrà allo scadere della temporizzazione (ma un buon uso della pausa dovrebbe risolvere questo problema).

Altra variante sul tema è quella proposta dal Britannico ST (SCREEN THIEF, ladro di schermi), che crea, l'autore mi passerà i termini semplicistici e forse un poco riduttivi, un finto interrupt di tastiera da consegnare al gioco, tenendosi per sé quello reale.

Ma vediamo un po' più in dettaglio le star di questa prova.

	LITIL DIVIL — GREMLINS	THEATRE OF DEATH — PSYGNOSIS	PACIFIC STRIKE — ORIGIN	HEXX — PSYGNOSIS	SPEAR OF DESTINY — ID SOFTWARE
PCXDUMP	↗	↗	↗	↗	↗
SCR2GIF	↙	↙	↙	↙	↙
PCXCAP	↙	↙	↙	↙	↙
CAPTURE	↗	↗	↗	↗	↗
VGA2EPS	↙	↙	↙	↙	↙
VGACAP	↙	↙	↙	↙	↙
VGAGRAB	↙	↙	↙	↙	↙
GRABBER	↙	↙	↙	↙	↙
ST	↗	↗	↙	↗	↗

PCX DUMP

di Jesper Frandsen

Cominciamo con il dire che, piuttosto curiosamente, la versione 8.0, quella testata, per la cronaca, non è l'ultima circolante, esiste una versione 9.0, anche questa in nostro possesso, che non presenta, stranamente, le opzioni della versione precedente, rendendo così la nuova versione quasi priva di interesse. Sarà, ma questi programmatori ogni tanto sono proprio stravaganti!

Qui sotto: lo schermo di configurazione di PCX DUMP, visibilmente 'ricco' di opzioni.

Pcxdump, a differenza degli altri programmi, che vengono lanciati tramite un comando di linea zeppo di parametri, possiede una comoda interfaccia grafica per il settaggio dei valori.

Inoltre, a corredo del programma troviamo un manuale, piuttosto sostanzioso per un programma sha-

```
(C) JESPER FRANDSEN 1991-1993

Instead of using the default hot-
keys (C,E,N,R,I,G,H,T,A), you can
tell PCXDUMP to use a custom hotkey
When doing that all other hotkeys
will be disabled and you will no
longer be able to use the mouse or
keyboard to cut from the screen,
since the image will be saved imme-
diately. Default hotkeys:
 C = Color dump
 E = Color dump immediately
 N = Black/White dump
 R = Black/White dump immediately
 I = Inverted Black/White dump
 G = Gray scaled dump
 H = Inverted gray scaled dump
 T = Dumps a textscreen to textfile
 A = Dumps a textscreen to ansifile

 Only the registered version of
 PCXDUMP will handle textscreens!
```

reware, colmo di informazioni e ghiottonerie sui trucchi per catturare gli schermi dei giochi e su come aggirare i problemi che si possono presentare. C'è da dire a tal proposito che comunque le difficoltà nell'utilizzo di questo grabber sono state davvero poche.

Ma è la sua potenza che ci ha impressionati: non solo riesce a catturare gli schermi a tempo, ma è possibile 'programmarlo' per comportarsi come il mitologico cavallo di Troia, ovvero, attende un numero di secondi (da 1 a 100) prima di installarsi in modo da permettere al programma 'vittima' di effettuare la sua installazione in memoria correttamente a sua volta, ignaro di ciò che sta per accadere, dopo di che riprende possesso del famigerato interrupt della tastiera e si pone in posizione 'di attacco' pronto a fare il suo lavoro.

Quindi non solo è possibile 'temporizzare' il salvataggio, ma in molti casi si riesce anche a riattivare la combinazione dei tasti per una cattura 'interattiva' degli schermi.

Un altro trucco davvero geniale è quello di usare un altro interrupt, quello dell'accesso al disco: in sostanza PCXDUMP attende pazientemente che vi siano stati 'tot' accessi al disco rigido prima di installarsi[3].

Oltre a queste opzioni, troviamo valori che indicano la possibilità di catturare schermi di testo (solo per gli utenti registrati), di modificare la modalità video (noi non abbiamo mai avuto necessità di adoperare questa opzione nel nostro test), di settare il nome e il numero da cui partire a contare per salvare il file e il percorso di destinazione di questo. Quest'ultima opzione risulta particolarmente utile, non solo per una sana questione di ordine, ma anche per gli utilizzatori di CD (oltretutto questi ultimi possiedono una quantità di materiale grafico davvero stupefacente) che, nel malaugurato caso di un salvataggio automatico sulla directory corrente potrebbero incontrare qualche 'piccolo' inconveniente di accesso al disco (avete mai provato a 'scrivere' su un CD?).

Una delle opzioni basilari, presente in quasi tutti i programmi visonati, che qui, vuoi per l'interfaccia grafica, vuoi per la vasta scelta, risulta davvero molto potente, è l'opzione che consente l'impostazione della combinazione di shift + hot key a piacimento.

Sì, perché esiste anche la possibilità, remota nei giochi dell'ultima generazione, ma ancora reale in quelli della vecchia, di aggirare l'ostacolo semplicemente attivando una combinazione di tasti non conflittuale con quella del gioco stesso.

Un inconveniente riscontrato in PCXDUMP è invece quello di non poter salvare la configurazione del grabber, ciò comporta un 'risettaggio' dei valori ad ogni lancio. Inconveniente a cui però Jesper a tentato di porre rimedio inserendo un'opzione per la stampa della configurazione su carta. Da ultimo vogliamo ricordare la capacità del programma di riconoscere automaticamente il chip set della vostra scheda grafica, evitandovi lunghi tentativi e penose ricerche nei manuali nel caso in cui non abbiate questa informazione, e la possibilità di prelevare immagini più grandi dello schermo, come nei casi dei giochi a scorrimento orizzontale o verticale.

CAPTURE IT! 2.1a

Henrique Avila Vianna

Merita una menzione tutta speciale, primo perché si è dimostrato un vero e proprio castigatore, alla pari di PCXDUMP (sfrutta la medesima tecnica dell'installazione differita) poi perché si tratta di un programma FREEWARE, cioè liberamente usabile e distribuibile senza alcuna limitazione. Un applauso al programmatore, quindi.

SCREEN THIEF 1.56

Nildram Software

Di parere nettamente contrario — lo esprime a chiare lettere nel DOC del programma — l'autore di ST, che ritiene l'installazione differita una tecnica priva di utilità, preferendo introdurre una sua particolare variante: la riprogrammazione dell'interrupt di tastiera, o meglio la clonazione dello stesso in modo da ingannare il programma da cui intendiamo prelevare le immagini.

La tecnica, sicuramente molto

IL 'LADRO' PER ANTONOMASIA

Qui sotto lo schermo di presentazione che annuncia l'attivazione di Screen Thief (ladro di schermi, letteralmente) e i 'credits' del porogramma.

```
S C R E E N   T H I E F  :  VGA TEXT AND GRAPHIC CAPTURE
        Test Drive Version TD 1.56, 7th March 1994
  Copyright (c) Nildram Software, 1993-94. All Rights Reserved

This is a 30 day Shareware Evaluation Copy For Trial Purposes Only

Directory    : C:\REDAZION\NUM2
Chip Set     : Tseng Labs ET4000
Image Format : GIF    Compression  : ON    LZW Level  : 4
Blink Attrib : HIGH   Buffers      : UMB   Clicks     : ON
Core Dump    : OFF    EGA Fonts    : OFF   Interrupt  : D8h
Mono Trans   : OFF    Numeric Name : OFF   RGB        : ***
Stream Size  : ***    Max Width    : 1188  Full Frame : OFF
Last Error   : <none>

          Use « Alt · Ctrl · T » To Capture
```

SHAREWARE

più complessa rispetto a questa banale descrizione, si è rivelata efficace, ma con alcune riserve: Pacif Strike si è rifiutato di partire indicando chiaramente che l'interrupt di tastiera era stato riprogrammato da qualche programma residente, e

quindi imponendo la disabilitazione di quest'ultimo prima di rilanciare il gioco; degli altri quattro, due anno subito senza problemi l'incursione di ST, mentre con gli altri due abbiamo ottenuto il riconoscimento della combinazione di tasti, ma non siamo riusciti a ottenere il salvataggio dell'immagine (probabilmente, riteniamo noi, per un mancato riconoscimento da parte di ST della modalità grafica usata dal programma, quindi dovrebbe trattarsi di una questione risolvibile agendo sulle opzioni di settaggio dell'utility).

GAMES GALLERY
Ecco (sopra e sotto) due ulteriori immagini dei giochi utilizzati per la prova.

Parlando di opzioni non possiamo dire che ST ne sia sprovvisto: troviamo infatti — oltre a tutte le possibilità più diffuse come la riprogrammazione della combinazione dei tasti, la capacità di prelevare

schermi in formato Grafico piuttosto che testuale, la possibilità di indirizzare l'output in GIF, PCX, TIFF, BMP, SCR (screen), ASCII oppure TXT — anche la possibilità di settare l'ampiezza dell'immagine da catturare oppure di annullare il timing del DOS per evitare che azioni troppo frenetiche possano rovinare l'immagine in via di acquisizione.

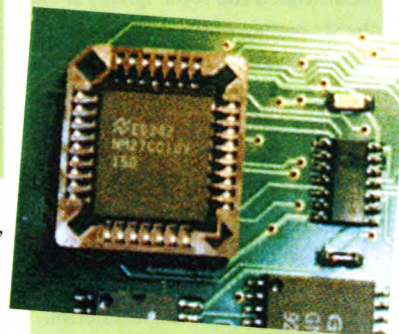
Un ottimo programma quindi, con l'unico neo di dover essere impostato tutto tramite linea di comando, problema comunque alleggerito dalla comparsa di una pagina riassuntiva ad avvenuta installazione.

A CHE PRO?

A questo proposito vale la pena aprire una breve parentesi circa il corretto uso di questo tipo di programmi.
Il prelevamento di un immagine da un programma commerciale o non (specialmente un gioco) rappresenta un passatempo alquanto diffuso e anche piuttosto divertente; l'uso che invece ciascuno fa delle immagini è un problema di tutt'altro genere e portata.
Un uso corretto è sicuramente quello didattico (lo affronteremo meglio quando affronteremo i grabber in ambiente Windows): per esempio un grabber può tornare utile per la preparazione di corsi di formazione interni ad un'azienda su un determinato programma — può infatti servire a isolare tutte le opzioni di un programma per commentarle, con calma, a video o su carta.
Un altro buon uso è certamente quello sperimentale e auto-didattico: spesso i giochi, soprattutto per chi ha la passione per la grafica, rappresentano un vero e proprio negozio di leccornie, ma la velocità e la frenesia dell'azione impediscono di gustare e al limite di tentare di coprendere la tecnica di realizzazione. Ecco quindi che l'uso di uno screen grabber aiuta a concentrasi, in momenti successivi, sul disegno e sul metodo di colorazione.
Un'applicazione ancora più concreta e indispensabile di questi programmi di grabbing l'avete inoltre sottomano ogni volta che acquistate una rivista di informatica: molte delle press agency (o cartelle stampa) spesso riportano le immagini dei programmi in lavorazione acquisite proprio in questo modo. Sicuramente qualche vecchia volpe tra voi ricorderà che le prime riviste per computer nacquero quando i grabber non esisteva ancora. Bravi, ottima memoria: ma a quei tempi, le immagini venivano prelevate grazie ad una macchina fotografica eventualmente collegata al vetro del monitor con una specie di cono nero di plastica!
Un uso assolutamente scorretto e anche illegale è quello però di modificare le immagini prelevate e ridistribuirle a nome proprio, ma — ahinoi! — questa è anche un costume invalso da tempo e che riempie numerose BBS clandestine.

Per il resto tutti gli altri si sono dimostrati utili per il salvataggio di immagini da programmi di video scrittura, fogli elettronici, CAD... per un uso quindi più rivolto alla didattica che alla curiosità.

IL VERO RE

Ma esiste davvero qualcosa di superiore, di infallibile, ineffabile, in grado di catturare tutto in ogni occasione e in ogni momento? La risposta è si!
Non si tratta però di un software shareware né di un pacchetto professionale. Si tratta, invece, di una scheda: la mitica ACTION REPLAY nella versione PC.
Questa scheda vi permette di prendere possesso del vostro computer totalmente e senza limitazioni, mettendovi in condizioni di controllare il programma che sta girando in quel momento nella vostra RAM, ricercandone ad esempo i codici per vite infinite, rallentandone la velocità (sempre che ce ne sia bisogno), salvando la memoria in formato editabile su disco, e molte altre cose ancora tra cui ovviamente, la possibilità di salvare in formato PCX l'immagine correntemete visualizzata e quindi presente, in quel momento, nella memoria video, semplicemente digitando un comando. Incredibile è un aggettivo che non basta per descrivere le funzionalità dei questo gioiello, sia per gli 'smanettoni' più incalliti, sia per i videogiocatori 'curiosi', ma probabilmente in particolare per i programmatori.
Categoria quest'ultima che troverà a corredo dela scheda molti comandi utilissimi nella stesura e nel debug di applicazioni su questa piattaforma.

Top Buy

SERIF PAGE PLUS 3.0
Il ruggito del DTP a basso costo

1. GIGA-TEST
Qui a GigaByte è prassi comune che un programma venga affidato a un 'tester' esperto in quel settore, il quale poi — dopo una 'prova sul campo' che può durare anche diversi giorni a seconda della complessità del software — discute in seguito i risultati della prova con i suoi colleghi per verificare quei punti che potrebbero essere falsati da un giudizio troppo soggettivo. Alla fine vengono tirate le somme.

2. IL PESO DELL'INFORMAZIONE
La presenza di un sistema di Help basato su un utilizzo intensivo di grafica e animazione si traduce, come dicevamo nell'articolo di copertina dello scorso numero, in un maggiore ingombro sull'hard disk (il famoso fenomeno del fatware). Questo non è un problema quando il software permette — durante l'installazione — di scegliere quali elementi dovranno essere 'scaricati' sull'hard disk.
Ma anche avendo scelto, la prima volta, una installazione completa del programma, nessuna può impedirvi, una volta che avrete acquisito una dimestichezza tale da poter fare a meno, ad esempio, dei 'demo' di PagePlus, di eliminarne tranquillamente la directory liberando così i primi due megabyte di ingombro.
E così via, se ritenete di non utilizzare alcuni dei modelli pre-impostati potete eliminarli dalla directory Template.

' possibile che un pacchetto software riesca a tener testa alla concorrenza pur costando un decimo del loro prezzo?
E' possibile. Soprattutto quando gli autori dimostrano di aver tenuto gli occhi aperti e di aver saputo imparare dagli errori dei concorrenti dotando il loro programma di tutte le caratteristiche che il pubblico può desiderare...

Quando sulla mia scrivania è arrivata la confezione di PagePlus 3.0, con quella faccia felina che sembrava quasi sfidarmi con aria sorniona, ho capito che le giornate seguenti sarebbero state giornate di fuoco.

Non sto scherzando: la prova è stata affidata a me[1] soprattutto perché da anni utilizzo strumenti di DTP e di grafica molto potenti e costosi, e ho imparato a riconoscerne subito i pregi e i difetti esaminandoli soprattutto da un punto di vista pratico.

E per farvi capire come sia possibile mettere alla prova le caratteristiche di un software 'complesso' come quello dedicato al DTP non possiamo che mostrarvi — con una panoramica più o meno completa — i 'passaggi obbligati' che questo tipo di test comporta. Tente comunque presente che la vastità di un programma di questo tipo non può essere riassunta in una recensione, e potrà quindi capitare di trascurare o dimenticare qualche caratteristica del pacchetto (a tale proposito vi consigliamo caldamente di approfittare dell'offerta di cui parliamo nel box PAGE PLUS INTRO - UN GIRO GRATIS!).

Ma permettetemi a questo punto, prima di entrare nel vivo del DTP, di presentarvi la caratteristica più importante di PagePlus... l'amichevolezza.

'USER FRIENDLYNESS' A MISURA DI UTENTE

Potremmo dedicare l'intera recensione all'incredibile sistema di aiuti e consigli con cui la Serif ha 'farcito' questo già ricco programma, e basterebbe semplicemente dare uno sguardo al menù di Help (Fig.1) per farsene un'idea.

Fig.1: il menù di Help

Help
- Contents
- Search for Help on...
- Index
- PagePlus Demos...
- Hints and Tips...
- Insert PageHint...
- Credits
- Serif Welcome...
- About PagePlus...

OLTRE I MENU': I TASTI SPECIALI

Abbiamo scoperto, studiando il programma con l'aiuto del manuale, tutta una serie di funzioni speciali accessibili con l'uso dei tasti abbinato al mouse oppure utilizzato indipendentemente.
Alcune sono funzioni presenti anche in altri programmi, come tutte quelle in genere attivate dall'uso del tasto SHIFT in congiunzione con operazioni tramite mouse, come la forzatura dello spostamento di un oggetto in una direzione, il ridimensionamento proporzionale di un'immagine o la selezione multipla di oggetti ed estesa del testo.
Altre invece si sono rivelate molto potenti, come la selezione di tutti gli elementi dello stesso tipo abbinando il tasto SHIFT al comando del menù Edit/Select All, la duplicazione di un elemento trascinandolo mentre si preme il tasto CONTROL, l'interruzione di operazioni dinamiche (ridimensionamento, spostamento o creazione di elementi) in corso con la semplice pressione del tasto ESC o — tanto per citarne un'altra utilissima — la possibilità di posticipare il 'redraw' (ri-disegno, aggiornamento) dello schermo nella maggior parte dei casi tenendo premuto il tasto funzione F3 mentre si eseguono le operazioni di editing e composizione.

Gli aiuti di PagePlus avrebbero potuto limitarsi semplicemente al sistema di Help tipico dei programmi sotto Windows, visto che — oltre alla consultazione attraverso il classico sommario — consente di cercare l'argomento desiderato in un indice alfabetico oppure per argomenti.

Sarebbe stato già abbastanza, ma la Serif si è spinta fino al punto di offrire una serie di 'tour' dimostrativi (Figg.2 e 3) che illustrano le varie funzionalità del programma con immagini statiche e animazioni[2].

Pensate che sia finita? Come credete che sia possibile rendere graduale l'apprendimento di un programma agli utenti?

Semplice: creando dei 'livelli di utilizzo' che permettano all'utente meno esperto di concentrarsi sulle funzionalità di base senza lasciarsi confondere da quelle più avanzate, e di accedere a queste ultime solo nel momento in cui si sentirà abbastanza 'esperto'.

Fig.2 (immagine piccola sopra): la finestra di dialogo da cui si sceglie il tipo di demo.
Fig.3 (questa immagine): notate la chiarezza.

PagePlus fornisce tre livelli d'uso di complessità progressiva: *Intro*, *Publisher* e *Professional*. A seconda del livello selezionato verranno attivate o disattivate alcune funzioni e verrà 'regolato' il sistema di aiuti interattivi (ad esempio nel livello Professional gli help 'dinamici' presenti nei post-it che normalmente svolazzano per lo schermo vengono dirottati e relegati nella *'hint line'*, la riga gialla in basso a destra, dove si può anche fare a meno di notarli).

A proposito di quest'ultimo tipo di aiuti, il programma contiene un meccanismo davvero efficace per fornire all'utente la guida giusta al momento giusto, senza dimenticare quel pizzico di humour che può rivelarsi un deterrente efficace contro lo stress: si tratta degli 'hints and tips' (suggerimenti, consigli), che ricordano molto i 'baloon help' del System 7 della Apple. Questi elementi (Fig. 4), posizionati in maniera visibile ma senza che disturbino il lavoro e identificati da un simbolo (lampadina, fumetto, lampo o foglietto post-it), offrono consigli sul tipo di documento a cui stiamo lavorando oppure su altri elementi presenti o che possono in ogni caso **esserci di aiuto nel lavoro**.

facile

POST-IT VIRTUALI

In redazione abbiamo trovato un'applicazione molto interessante per il sistema di 'hint' che la Serif ha inserito in PagePlus, ricordandoci di una considerazione fatta a proposito della rubrica 'Magnetic Dream'.
In quella occasione si era paralto di come sarebbe stato utile, nel lavoro redazionale ma anche in altri casi, poter disporre di una sorta di 'pro-memoria' virtuale da appiccicare ai documenti su cui si sta lavorando.
In effetti questo genere di cose è stato già realizzato in sistemi di documentazione elettronica come Replica di Farallon o Adobe Acrobat, così come esistono dei sistemi di 'post-it notes' virtuali in campo shareware da utilizzare soto Windows.
L'utilità di tali elementi si rivela — ad esempio — quando occorre 'agganciare' ad un elemento della pagina su cui si sta lavorando un appunto che può riguardare delle modifiche o delle aggiunte da fare in seguito oppure che interessano altre persone a cui il documento verrà passato per successive elaborazioni.
In PagePlus è possibile sfruttare il flessibile ed efficace sistema di 'hint' (accessibile attraverso il menù di help) trasformandolo appunto in questo tipo di 'adesivi virtuali' — e il procedimento è reso ancora più efficace dalla possibilità di scegliere l'aspetto grafico dell'icona quando si sta editando il contenuto del box che dovrà apparire cliccando su di essa.

Ma anche volendo dare per scontato un sistema di aiuti contestuali e 'in linea' — per quanto potenti e comodi — potremmo fare qualche altra considerazione positiva riguardo alle finestre di dialogo e di gestione dei file che si presentano quando decidiamo di creare un nuovo documento oppure di aprirne uno creato precedentemente: in questi casi il tutto viene facilitato da un sistema di scelta e di anteprima davvero ben realizzato, che può tener testa a qualsiasi altro programma.

E che dire dell'utilissimo 'monitoraggio' di funzioni come quelle dell'apertura o salvataggio di un documento o di un elemento grafico o di testo? In questi casi è possibile rendersi conto della situazione in corso osservando la barra di processo in basso a destra, che si allunga col procedere dell'operazione in corso evitando quindi quelle assurde attese durante le quali ci si ritrova, perplessi, ad osservare lo schermo chiedendosi che diavolo stia succedendo e se per caso non ci si trovi di fronte ad un 'tilt' del sistema...

Fig.4: ecco come si presenta la finestra di dialogo che appare cliccando su una dell icone di 'hint' (i quattro simboli in giallo nella parte inferiore della finestra).
Il testo è completamente editabile, ed è possibile creare tutti i pulsanti di hint che si vuole, posizionandoli dovunque ed eliminandoli anche al volo quando non servono più.

Per concludere questa sviolinata (meritata, in ogni caso) sull'amichevolezza del programma, vogliamo ricordarvi che anche il sistema di aiuti di PagePlus è — come tutte le altre caratteristiche — perfetta-

STANDARD

mente configurabile e disattivabile in parte o del tutto dall'utente: non è forse anche questa una caratteristica 'user friendly'?

3. TESTO RICCO, MI CI FICCO?
La maggior parte dei programmi di videoscrittura è in grado di 'esportare' (registrare in un formato riconoscibile da altri programmi) il testo 'formattato' traducendone i codici interni in un sistema di codifica standard detto Rich Text Format (Formato di Testo Ricco), che gli altri programmi sono a loro volta in grado di interpretare, riproducendo quindi al loro interno la forma del testo quale era in partenza.

IN PRINCIPIO ERA IL TESTO

Come nasce un documento di editoria elettronica? Prendete ad esempio questa pagina, e ponetevi la domanda. E' chiaro che la risposta sta nei contenuti, ovvero negli elementi che compongono l'impaginazione.

A meno che non si tratti di una cartolina illustrata o qualcosa di simile, nella pagina sarà presente del testo, ed è proprio da esso che partiremo.

Il testo che verrà utilizzato in un documento di DTP proviene in genere da due fonti: quella più comune è il classico file prodotto con un editor oppure con un programma di videoscrittura; l'altro tipo di testo è quello che viene digitato direttamente nel programma di impaginazione.

Figg.5-7: dall'alto in basso, i vari 'filtri' di importazione del testo, la 'palette' di strumenti per l'editing e la formattazione e, qui sotto, un esempio di come si presenta WritePlus cliccando su una porzione di testo

Se il vostro documento di partenza è stato redatto col primo sistema, ci sono ancora due possibilità:

a) il testo non presenta 'formattazioni' (allineamento delle righe, corsivi, grassetti, caratteri e formati particolari, ecc.) ed è quindi in un formato 'standard' che qualsiasi altro programma è in grado di riconoscere;

b) il documento è stato arricchito con tutte le caratteristiche di forma stilistica che erano state previste per il suo aspetto finale, e contiene quindi tutta una serie di 'codici di controllo' propri del software con cui è stato prodotto, codici che gli altri programmi sono in grado di riconoscere solo se dotati di appositi 'filtri di importazione'.

Con PagePlus non dovreste avere problemi in alcun caso: se avete preparato il vostro testo con wordprocessor noti (dal Write di Windows a 'programmoni' come Word, AmiPro, WordPerfect, WordStar, MultiMate o Pro Write) o avete utilizzato formati standard come l'RTF[3] o il semplice 'text only' (solo testo o testo 'puro') il pogramma sarà in grado di leggerli e riportarli sulla pagina nella loro forma originale (Fig. 5).

Ma anche nel caso in cui decidiate di preparare il vostro testo 'on the fly' (al volo) mentre state impaginando, PagePlus vi mette a disposizione tanto una serie di strumenti di editing davvero completa (Fig.6) quanto un vero e proprio programma di videoscrittura dotato di tutte le caratteristiche essenziali. Si tratta di WritePlus (Fig. 7), uno dei programmi 'aggiuntivi' creati dalla Serif per coadiuvare il lavoro di composizione di PagePlus, fornito 'di serie' col programma e richiamabile semplicemente cliccando sulla porzione di testo che volete editare.

Unica limitazione di WritePlus — in ogni caso superabile tornando di volta in volta allo schermo di lavoro del programma principale — l'impossibilità di selezionare il tipo di carattere se non attraverso l'elenco dei 'fogli stile' disponibili o creati dall'utente.

E a proposito di 'fogli stile' apriamo un'altra parentesi piacevole...

SERIF:LA POLITICA DELLA QUALITA' A BASSO COSTO

Chi stesse ancora meravigliandosi di aver scoperto un programma di una tale potenza praticamente 'svenduto' nonostante la cura posta nella promozione e nel packaging, forse non sarà più tanto sorpreso dopo aver letto questo box di approfondimento realizzato attingendo dal manuale introduttivo di PagePlus.
Vogliamo parlarvi di Gwyn Jones, Presidente e Fondatore della Serif, un professionista con alle spalle oltre 15 anni di esperienza nel settore dello sviluppo editoriale. Si deve a lui il primo sistema WYSIWYG su workstation per la creazione di spazi pubblicitari, realizzato nel 1979 e utilizzato da grandi quotidiani come il Miami Herald e il Chicago Tribune. Ed è suo anche uno dei primi pacchetti di editoria elettronica per PC, realizzato nel 1983 e commercializzato anche dalla Varityper, uno dei colossi della fotocomposizione tradizionale entrati poi nel settore delle fotounità. Furono proprio queste esperienze nel settore dell'editoria elettronica di alto livello commerciale a stimolare, in Gwyn Jones, il desiderio di veder realizzata una alternativa economica ai grossi pacchetti software per il DTP: decise così di fondare nel 1987 la Serif, raccogliendo intorno a sé un team di tecnici e programmatori coi quali aveva già lavorato e — ignorando volutamente la Apple e il suo nascente sistema Edit basato su Macintosh — puntò tutto sul PC e sulle potenzialità di Windows.
Fu così che nel 1991, sfidando le incombenze legali della Aldus stessa, la Serif lancia la versione 1.0 di PagePlus, il primo pacchetto per DTP da 100 dollari, seguito dopo due anni di intenso sviluppo dalla versione 2.0 (nata soprattutto dai suggerimenti e dalle richieste del pubblico), il primo software a basso costo in grado di stampare sfruttando il colore e battendo, in questa caratteristica, persino PageMaker sul tempo.
E siamo così al Comdex/Spring di quest'anno, quando la versione 3.0 di PagePlus viene ufficialmente lanciata — dopo una presentazione al Seybold Publishing Seminar di Boston di una versione Beta che riesce a conquistare l'ambito Seybold Awards for Excellence. Anche quest'ultima versione nasce dalle critiche e dalle richieste degli ormai oltre centomila utenti sparsi su tutto il pianeta. Chissà che i commenti della nostra recensione non sortiscano lo stesso effetto in occasione prossima versione.

AUTOMATIC FOR THE PEOPLE

Questo il motto[4] della Serif che ben si adatta al prodotto in esame, mettendone in evidenza la caratteristica di 'automatizzazione' delle procedure e la semplicità d'uso che lo contraddistingue.

In PagePlus ciò è evidente tanto nel sistema di creazione e utilizzo dei 'fogli stile'[5] legati al testo — bene o male presenti in tutti i programmi di questo tipo — quanto in quello relativo agli 'oggetti' che formano la pagina del documento.

Sì, perchè il programma offre appunto la possibilità di definire degli 'stili' per gli elelenti grafici, assegnando ad esempio un certo tipo di bordo, di colore o di sfumatura, un particolare angolo per i box oppure una certa rotazione.

Naturalmente ci sono anche altri modi per rendere 'automatiche' le funzioni di un programma, e quello più efficace consiste nell'attribuire a dei 'pulsanti' le funzioni che altrimenti dovrebbero essere selezionate da un menù, velocizzando e semplificando in questo modo il modo di lavorare.

In PagePlus esiste un pulsante quasi per ogni opzione prevista nei menù, ed è possibile utilizzarli sia attraverso le 'floating palette' (pannelli mobili) sia dalla 'tool bar' (barra degli strumenti) posta in fondo allo schermo.

L'IMMAGINE E' SERVITA

Ci sono diversi modi di portare ed editare un'immagine all'interno di PagePlus, e si potrebbe dedicare un articolo soltanto a questa parte del programma, tanto è completa.

facile

PAGE PLUS 'INTRO': UN GIRO... GRATIS!

Chi ha avuto modo di sfogliare qualche rivista americana o inglese sicuramente avrà notato la pagina pubblicitaria in cui si annunciava la distribuzione gratuita del pacchetto PagePlus Intro, magari rammaricandosi di non poterne usufruire. In effetti PagePlus Intro non è altri che la versione Lite di PagePlus, precedentemente in commercio a un prezzo che era circa la metà del programma completo ed ora 'restilizzata' in una confezione più piccola e pratica in cui trova posto lo stesso manuale stampato in formato ridotto (è stato ridotto il corpo dei caratteri, non il contenuto).

Per tutti gli italiani interessati abbiamo una buona notizia: la stessa campagna è valida anche nel nostro Paese. Infatti la Systems Comunicazioni, rappresentante italiana della Serif, da settembre sta offrendo GRATIS la versione base del programma — PagePlus Intro, appunto — alle prime 5000 persone che ne faranno richiesta, che la riceveranno dietro pagamento delle sole spese di spedizione e gestione (12.000 lire), e potranno poi usufruire anche dell'assistenza tecnica essendo utenti regolarmente registrati. Cosa state aspettando? Potrebbero esserci già state 4.999 telefonate e qualcuno potrebbe essere sul punto di comporre il numero della Systems... 0-2-9-0-8-4-1-8-1-4... DRRRIIIINNN!

P.S. La versione Intro è disponibile anche su Pegaso, area file GigaByte, ma ricordatevi comunque che dovrete telefonare poi alla Systems per registrarvi (gratis, naturalmente).

Partiamo dall'opzione del menù File: Import Picture. Attivandola ci si ritrova di fronte ad una finestra di dialogo dove è possibile scegliere l'importazione di clip-art e cornici di tipo standard (come quelle fornite col programma), la selezione di un'immagine dal 'catalogo' di un Photo CD della Kodak, l'acquisizione diretta tramite scanner utilizzando un driver Twain, oppure il caricamento di un'immagine qualsiasi in uno dei formati più diffusi (ci sono tutti, ed è previsto persino il DXF di Autocad, il JPEG, il Targa e il formato grafico di WordPerfect.

Ma l'utilizzo di immagini in PagePlus ha, come si suol dire, una marcia in più: la caratteristica offerta da Windows 3.1 di poter acquisire un elemento grafico tanto in modalità Linking quanto in modalità Embedding (la L e la E dell'OLE di Windows).

Utilizzare la funzione di linking significa non inserire nel documento l'immagine vera e propria (ed è quindi consigliabile con immagini molto voluminose in termini di byte) bensì una sua rappresentazione, quindi sarà necessario che il file originale sia presente quando si vorrà stampare il documento.

Inoltre questa modalità permette di sfruttare la nota caratteristica dinamica dell'OLE, ovvero il legame dell'elemento importato col programma che lo ha prodotto: in questo modo sarà possibile modificarlo tramite quel programma, richiamandolo semplicemente con un clic sull'immagine.

Una volta posizionato, l'elemento grafico che abbiamo importato può subire diverse modifiche: dal ridimensionamento proporzionale o libero al ribaltamento orizzontale o verticale, dall'attribuzione di un colore unico alla regolazione dell'intensità cromatica, e così via.

LIBERTA' DI SPERIMENTARE...

L'ambiente di lavoro di PagePlus si ispira a tutte quelle caratteristiche innovative che da qualche tempo ogni casa di software inserisce nelle nuove versioni dei propri pacchetti.

Ad esempio il tavolo di lavoro (pasteboard), ovvero quell'area vuota (tipica della composizione grafico-editoriale di tipo tradizionale) intorno alla pagina, sulla quale è possibile 'parcheggiare' tutti quegli elementi di cui si farà uso durante la composizione.

E' possibile così lavorare sui sin-

4. DALLA GASTRONOMIA ALL'EDITORIA

Il motto "automatic for the people" appartiene in effetti alla Weaver D Delicious Fine Foods di Athens, in Georgia, dove il team della Serif si servì gastronomicamente in occasione del lancio di PagePlus 2.0 al Comdex 1993.

Il servizio della Weaver D e il loro motto piacque così tanto che chiesero, ed ottennero, il permesso di adottarlo per applicarlo alla loro politica software e di marketing, la quale può essere riassunta in quattro punti fondamentali.

— La Missione di Potenza della Serif è lo sviluppo e la distribuzione di software altamente funzionale e tecnologicamente avanzato;

— La Missione di Semplicità consiste invece nel garantire agli utenti inesperti un facile approccio alle potenzialità del software e a quelli più esperti un modo di lavorare basato sulla rapidità e sull'efficienza;

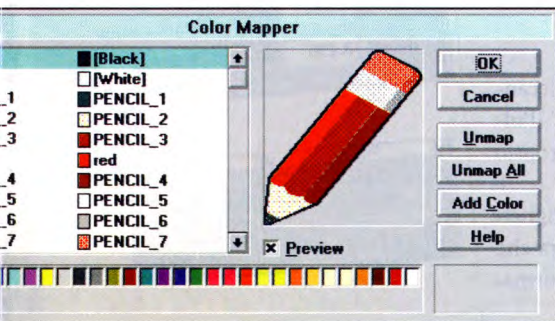
— La Missione di Valore si basa sul contenimento dei costi per l'utente finale a dispetto dell'alta qualità del prodotto;

— La Missione di Serivizio consiste nell'offrire assistenza e consulenza gratuita per tutti gli utenti registrati dei prodotti Serif.

(Tratto dal manuale introduttivo di PagePlus 3.0).

5. STYLE SHEETS

I 'fogli stile' sono costituiti da un insieme di caratteristiche (attributi) raggruppate sotto nomi particolari che ne identificano la funzione: ad esempio il foglio stile TITOLO può raggruppare un carattere tipico dei titoli con una dimensione molto grande e posto in una riga centrata rispetto alla pagina, mentre il foglio stile DIDASCALIA può applicare al testo un carattere con le grazie, in corsivo e di piccole dimensioni, allineato a sinistra e con una interlinea molto stretta.

In genere, anche se i programmi ne offrono di predefiniti, è l'utente stesso a creare quei 'fogli stile' che più frequentemente utilizza nel lavoro, assegnandoli così ad un menù dal quale sarà possibile applicarli alle porzioni di testo selezionate e risparmiando così tempo e fatica.

goli 'pezzi' della pagina e posizionarli solo in seguito, anche perché l'area di lavoro è fissa ed è quindi la stessa per qualsiasi pagina si sta visualizzando.

E grazie alla flessibilità degli strumenti di editing presenti nelle 'floating palette' cambiare le caratteristiche di un testo o di un elemento grafico è una vera pacchia. E' stato proprio in questa occasione che ho potuto saggiare la caratteristica davvero innovativa e gradita che il programma mette a disposizione per l'editing: un sistema di 'slide' col quale è possibile variare gli attributi del testo o degli elementi grafici (dimensioni, spessore delle linee, colore, intensità, crenatura, ecc.) in maniera interattiva, verificandone dinamicamente gli effetti e con la possibilità di annullare o confermare il risultato appena lo si desidera.

Infine, una caratteristica simpatica è la presenza — nel menù del testo — di una serie di 'definizioni' per indicare alcuni valori fissi di larghezza del testo o di crenatura.

... MA ANCHE PRECISIONE

Non lasciatevi fuorviare dalla semplicità d'uso di PagePlus scambiandola per superficialità: la prima cosa che ho controllato è stata la presenza di un sistema di editing dove fosse possibile applicare modifiche e spostamenti con una precisione professionale.

Questa caratteristica è presente tanto nelle finestre di stile del testo (immagine grande a destra in alto) e degli oggetti quanto nell'apposita finestra (immagine grande qui a destra in basso) visualizzabile cliccando sul pulsante di 'status edit' (l'ultimo della barra in basso, proprio prima della 'hint line').

E non mancano i classici righelli (con tutte le unità di misura che servono) che è possibile trasforma-

facile

CONFIGURAZIONE RICHIESTA

Abbiamo provato una configurazione inferiore a quella minima consigliata dal manuale: un 386SX, con una memoria di 2 Mb, scheda VGA da 256K e meno di 10 Mb liberi sull'hard disk. PagePlus ha funzionato, certo, ma mooooolto lentamente. Troppo, per le esigenze di chi voglia sfruttare un simile pacchetto per scopi che vadano al di là della semplice curiosità.
Ma chi intende utilizzare appieno un programma come PagePlus, e quindi ha intenzione di dedicarsi in maniera seria al DTP, non può permettersi comunque di lavorare con la cofigurazione appena descritta.
Quello che vi consigliamo è un bel 496DX con almeno 4 Mbyte di RAM, e almeno una quindicina di mega liberi sull'hard disk. Una SuperVGA è poi d'obbligo se avete intenziona anche di sfruttare il colore senza ribassarvi a fastidiose simulazioni in dithering. E se poi intendete procuravi i programmi aggiuntivi della Serif (altamente consigliato anche senza aspettare la nostra recensione in proposito) riservatevi un spazio maggiore sull'hard disk e — perché no? — arricchite la RAM del vostro PC con altri 4 Megabyte. Avrete così a disposizione una stazione di grafica e DTP che vale dieci volte il suo costo.

GLI 'ALLEATI' DI PAGEPLUS

Il lavoro di Desk Top Publishing non è quasi mai fine a se stesso: lo abbiamo già considerato parlando della presenza di testo in un documento, e quindi di una parte del lavoro che giocoforza verrà realizzata al di fuori del software di DTP vero e proprio.
Oltre alla componente di testo, un documento di DTP contiene in genere — a seconda della categoria a cui è rivolto — elementi grafici come disegni o fotografie (riviste, depliant, brochure), particolari caratteri o logotipi prodotti agendo sul testo (modulistica personalizzata, biglietti da visita, carta da lettera inestata) oppure strutture di dati in forma tabellare (listini, elenchi, orari, ecc.).
Spesso i grossi pacchetti di Desk Top Publishing ricorrono a moduli interni o esterni altrettanto costosi per consentire all'utente la creazione di questi elelenti aggiuntivi senza che egli si rivolga alla 'concorrenza', oppure può capitare che pacchetti prettamente grafici si trasformino man mano fino a incorporare le funzionalità descritte (è accaduto ad esempio a Corel Draw, Adobe Illustrator, Multi-Ad Creator).
La Serif, dovendo sostenere la sua Missione della qualità e potenza a basso costo, e per evitare quindi che i suoi clienti fossero costretti a spendere altrove i soldi risparmiati nell'acquisto di PagePlus, ha realizzato diversi moduli aggiuntivi e raccolte di materiale tali da coadiuvare perfettamente il programma di impaginazione. Li potete anche conoscere scegliendo l'opzione che dovrebbe richiamarli dal menù Tools del programma, e che invece — quando non sono disponibili — ne fa semplicemente la pubblicità. Oppure potete farvene un'idea migliore guardando le introduzioni realizzate all'interno dei demo offerti dal menù di Help.
Se escludiamo WritePlus, già fornito insieme a PagePlus, i pacchetti software aggiuntivi sono composti da un programma per la manipolazione grafica del testo (TypePlus), uno per l'elaborazione di immagini fotografiche (PhotoPlus), un programma per la creazione e l'editing di immagini vettoriali (DrawPlus) e infine quello per la creazione di documenti contenenti dati in forma tabellare e la loro eventuale elaborazione numerica (TablePlus). Si tratta di programmi che possono essere utilizzati anche indipendentemente l'uno dall'altro e non necessariamente per coadiuvare PagePlus.
In aggiunta la Serif mette a disposizione degli utenti diverse raccolte di clip-art vettoriali (ArtPack, oltre 500 disegni per ogni pacchetto), di font TreType (FontPack, con oltre 100 caratteri ognuna) e di immagini fotografiche in formato Kodak Photo CD (PhotoPack, oltre 100 foto cadauna).
Infine — delizia delle delizie e paradiso dei 'desktop publishers' — tutto questo materiale viene anche offerto nel CD-ROM Serfi PagePlus Publishing Suite, che se riusciremo a farci mandare in visione riceverà sicuramente una recensione coi fiocchi.
Sulla disponibilità e sui prezzi dei prodotti descritti vi invitiamo comunque a contattare la Systems Comunicazioni (l'indirizzo è,come per tutte le aziende citate, nell'apposito indice a fine rivista).

re — con un semplice meccanismo 'a maniglia' —nella comodissima 'riga a T' posizionabile proprio nel punto in cui serve; così come è anche presente la possibilità di creare e posizionare 'guide' da utilizzare come riferimento visivo oppure 'calamitare' per agganciarvi gli elementi di composizione.

Riguardo al testo le caratteristiche di precisione ci sono proprio tutte: gestione decimale di elementi come la crenatura o la sillabazione, oppure regolazione indipendente dei rientri e dei tabulatori.

DOCUMENTATISSIMO!

Al di là delle pochissime lacune del programma, c'è qualcosa che possiamo definire perfetto: la manualitica.

Possiamo assicurarvi che non ci era mai capitato di leggere un manuale così completo: più che di un manuale, infatti, si tratta di un vero e proprio testo introduttivo al DTP, con sezioni dedicate alla progettazione di un documento, all'utilizzo del programma vero e proprio, alle problematiche di lavoro e di stampa, alla gestione del testo e delle immagini. E non manca un ottimo glossario, uno schema degli strumenti e delle convenzioni grafiche del programma e una sezione tecnica sulla configurazione dei vari file INI di Windows.

Oltre 300 pagine dove solo una parte è dedicata alla descrizione comunque esauriente dei menù e degli strumenti di PagePlus: il resto è informazione pura, e anche molto preziosa.

E' inoltre presente un volume introduttivo di oltre cento pagine — il classico 'Getting Started' — che consente un rapido ed efficace approccio alle funzionalità di base del programma e all'argomento Desk Top Publishing in generale.

Un applauso per la documentazione, quindi, che da sola vale quasi metà del prezzo totale di PagePlus, considerato il costo di un buon libro sul DTP.

CARATTERISTICHE 'HIGH END'

Dobbiamo menzionare, anche se riteniamo che il prodotto abbia bisogno di colmare alcune lacune (di cui parliamo più avanti) prima di riternersi definitivamente pronto per un utilizzo di questo tipo, le diverse caratteristiche ultra-professionali di cui la Serif ha dotato il pacchetto, soprattutto a beneficio di coloro che sono più addentro a questo settore (essendo diretto ad un pubblico più esperto, questo paragrafo non presenta note esplicative dei termini utilizzati).

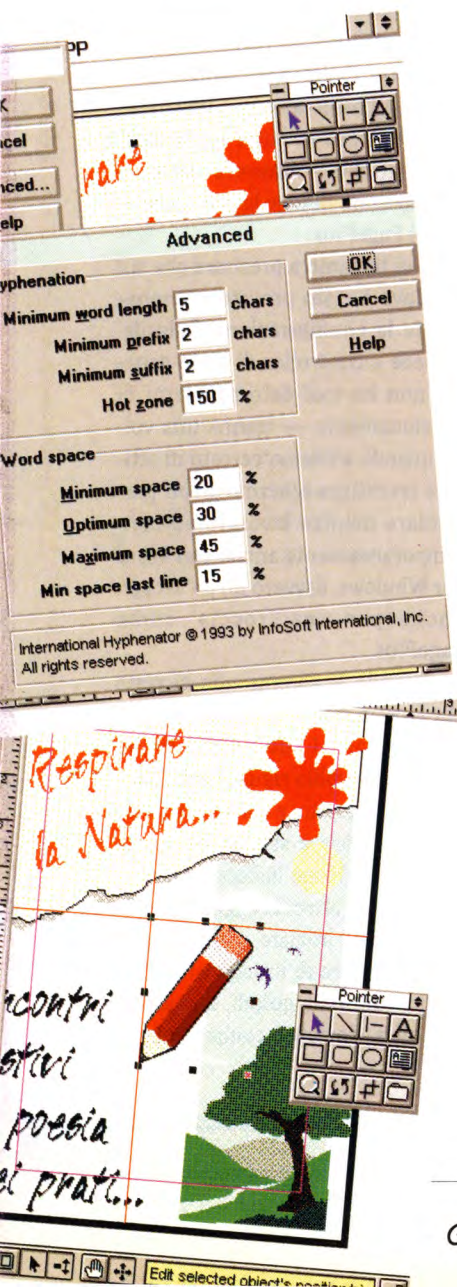
Ad esempio il controllo delle incongruenze per mezzo del 'layout cheker' (cornici vuote, overflow di testo in un box, elementi posti oltre l'area di stampa, ecc.), i cui diversi tipi di controllo sono attivabili o disattivabili per mezzo del pulsante Options.

Oppure il riepilogo dei caratteri e delle immagini che compongono il documento (Fonts & Pictures) utilissimo quando il documento dovrà subire degli interventi 'esterni' oppure se ne dovranno produrre stampe o pellicole per mezzo di laboratori o service, e sarà quindi necessario fornirlo assieme a tutti i caratteri e i file di grafica utilizzati.

Così come si è rivelata completa la gestione del colore, che permette la definizione o la modifica di tonalità cromatiche attraverso tutti i principali sistemi (HSL, RGB, CYMK e PMS), ma anche la ridefinizione automatica e ottimizzata degli 'spot color' Pantone in colori di quadricromia in fase di stampa. E a proposito di colori in stampa, non dimentichiamo che PagePlus offre una gestione del trapping di tutto rispetto, dove è possibile utlizzare una funzione automatica oppure ridefinirne i parametri, e offrendo anche l'opzione di sovrastampa del nero.

Ancora per quanto riguarda la stampa, PagePlus consente di escludere le immagini quando si desiderino delle bozze rapide (le immagini vengono in questo caso sostituite da box vuoti) ed è presente la possibilità di suddividere in porzioni quei documenti più grandi del formato di carta disponibile. Inoltre, pensando agli stampatori, è stato reso possibile definire dei valori di inchiostratura speciali oppure dei parametri relativi al tipo di carta che verrà utilizzata per la stampa (e che consentono una ottimizzazione automatica — ovviamente anche in questo caso ridefinibile — dei valori di 'screening').

Infine è presente — il massimo della professionalità — la possibilità di inserire commenti per la gestione OPI (Open Pre-press Interface) delle immagini.

Insomma, professionale fino in fondo, e davvero molto più prezioso di quanto il suo incredibile prezzo faccia pensare.

UNITED COLORS OF PAGE PLUS

DITA INGLESI

Dalle due immagini grandi di questa pagina è possibile rendersi conto della professionalità che PagePlus presenta anche nella gestione del colore, la quale non ha niente da invidiare a programmi del calibro di Quark Xpress e PageMaker, il cui costo però è quasi dieci volte superiore a quello del pacchetto Serif.

Ma qualcuno starà chiedendosi? Possibile che questa gente non abbia dimenticato proprio niente? PagePlus è davvero il pacchetto più perfetto dell'universo?

SI SA, NESSUNO E' PERFETTO...

E infatti neanche PagePlus sfugge alla terribile 'legge del recensore'. Abbiamo un paio di cose da rimproverare a questo programma, e qualche suggerimento per la Serif per caratteristiche da incorporare nelle prossime versioni.

Prima di tutto la mancanza più grave, l'impossibilità di lavorare su più di un documento per volta: ciò significa non poter spostare elementi se non copiandoli, chiudendo il lavoro attuale e aprendo l'altro nel quale si andranno a incollare. Senza contare che questa mancanza impedisce anche il confronto — spesso utile — fra due documenti diversi.

Altro neo l'impossibilità di gestire l'intero documento in tutta la sua interezza, ovvero visionandolo sotto forma di 'thumbnail' (miniature) e potendo quindi spostare o cancellare 'al volo' le pagine.

Quest'ultima mancanza è ancora più evidente quando si voglia lavorare su due pagine affiancate, e in particolare quando si desidera creare un elemento di testo (un titolo, ad esempio) o di grafica (una riga, un box o un'immagine) che vada posizionato su un'area che copre entrambe le pagine, oppure al centro di esse. In PagePlus è possibile solo visualizzare l'anteprima delle due pagine affiancate, ma si tratta di una situazione in cui non è consentita altra operazione se non la semplice visione del lavoro.

Riguardo alla 'wish list' (lista dei desideri) che ci piacerebbe spedire alla Serif, oltre alla soluzione delle lacune appena esposte non ci dispiacerebbe vedere, in una prossima versione del programma, strumenti come una 'libreria' in cui incollare gli elementi di uso frequente oppure la possibilità di allineare le righe di testo agganciandole ad una 'baseline' editabile.

Ma queste mancanze più o meno importanti non potrebbero mai influenzare l'opinione positiva prodotta dall'osservazione e dalla sperimenttazione di tutte le altre caratteristiche — davvero tante — che mettono in luce la professionalità di PagePlus.

E ci teniamo a precisare che sul PC dove è stato provato — nonostante la configurazione 'balorda' (schede e controller di vario genere) non ha mai dato problemi di funzionamento — tranne una volta, quando abbiamo cercato di attivare un cattura schermo un po' particolare mentre lavoravamo contemporaneamente anche con Word per Windows, davvero un po' troppo anche per una 'roccia' come PagePlus.

Tirando le somme non ci resta che fare un'ultima, importante considerazione: il suo prezzo toglie ogni altro dubbio riguardo alla validità dell'acquisto, e considerato che per novembre è stata annunciata anche la versione italiana non riteniamo ci sia altro da aggiungere.

Se volete iniziare alla grande la vostra carriera di impaginatori e di grafici editoriali, quindi, non aspettate oltre. Correte a comprarlo!

GLI STRUMENTI A PORTATA DI MOUSE

Ecco (figura lunga in basso) come appare la palette degli strumenti nella parte inferiore dello schermo di lavoro.
Da sinistra abbiamo: i due pulsanti di 'navigazione' delle pagine (con al centro indicata la pagina su cui si sta lavorando), il pulsante che richiama WritePlus per l'editing del testo, i due pulsanti di riduzione e ingrandimento della 'vista' (con al centro la percentuale attuale), il pulsante di visione istantanea 'a grandezza reale', i due pulsanti per l'anteprima a pieno schermo della singola pagina e di due pagine affiancate, il pulsante per rendere 'calamitate' (snapping) le guide, quelli per l'attivazione-disattivazione di righelli 'tools' e per una visione 'ripulita' (configurabile) dello schermo, il pulsante per cambiare la barra, quello per trascinare la pagina su cui si sta lavorando, il 'precision tool', la riga di help e il pulsante per selezionare i tre livelli di difficoltà.

Epic Megagames
Distr. da Systems Comunicazioni
Liv. 1-3 L. 49.000 - Liv. 1-6 L. 69.000

E' solo un coniglio, ma già il colore verde di "Hulkiana" memoria fa intuire le sue attitudini non proprio pacifiche. Se poi comincia a estrarre lanciafiamme, lanciagranate e altri pezzi del suo arsenale sarà meglio che i suoi nemici comincino a correre, anche se è del tutto inutile, visto che le sue future vittime sono tartarughe.

PERCHÉ LO FAI?

Ricordate la favola della lepre e della tartaruga? Il Signor Devan Shell, tartaruga, scienziato pazzo, nemico di fine livello a tempo perso e cattivone del gioco in questione, deve aver preso la questione della rivalità un pò troppo sul serio. Ha infatti deciso di spazzare via dall'universo lepri e conigli privando così l'umanità di un ottima possibilità d'arrosto.

Niente paura, il protagonista del gioco, Jazz Jackrabbit, come avrete intuito, è tutt'altro che una creaturina innocente e indifesa. L'orda di tartarughe & soci, trappole, labirinti, etc. che il nostro coniglio dovrà affrontare per convincere Devan Shell (con l'ausilio di un lanciafiamme infilato nel guscio) a ritornare sulle sue decisioni, è un'ottima occasione per Jazz di dimostrare il suo carattere, e per la Epic Megagames di realizzare i sei livelli di questo platform.

UN GIOCO 'PIATTO'?

Per quelli che si intendono di giochi sarà sufficiente dire che Jazz Etc. è il tipico platform. Si tratta di un genere di giochi tra i più diffusi tra gli arcade[1], e deve il suo nome alle numerose piattaforme tra le quali il giocatore deve saltare raccogliendo oggetti e eliminando nemici. Anche se non si tratta di vere e proprie piattaforme, ci si riferisce in generale a giochi che abbiano uno sviluppo anche in altezza dell'area di gioco che diventa quindi una specie di labirinto verticale (a differenza di altri tipi di giochi dallo sviluppo più lineare) di cui bisogna trovare l'uscita entro un certo tempo limite.

facile

COMPLESSO D'INFERIOPRITA'

Nell'ambito dei giochi per PC compatibili, lo sappiamo bene, abbondano simulazioni, avventure. Tutti quei giochi, insomma, di discreto spessore che si trovano a loro agio con un hardware particolarmente potente come quello dei PC moderni, ma che tradisce le sue origini non certo orientate verso applicazioni grafiche "particolari" come i giochi arcade. Ed ecco allora che accanto a vanti per giochi come Doom, Monkey Island o X-Wing, il PC ha sempre sofferto di un certo complesso di inferiorità verso console come Super Nintendo o Megadrive, ma anche verso computer come l'Amiga, progettati proprio per giochi d'azione e in grado di far muovere con grande facilità per lo schermo moltissimi sprite[5].
Nonostante il genere arcade sia il più latitante su PC, è stato dimostrato comunque come queste lacune possano essere colmate da una programmazione bene accorta. Per tornare un pò indietro negli anni ricordo solo Xenon 2, il notevole shoot'em up[6] dei bravissimi Bitmap Brothers, che non aveva nulla da invidiare alla versione del più (allora) blasonato Amiga, e, in tempi più recenti, i discreti Cool Spot, Mortal Kombat.
Anche Jazz Jackrabbit ha dimostrato di avere poco da invidiare, tecnicamente, ai giochi su console, ma proprio per i suoi continui riferimenti e imitazioni dimostra che il complesso c'è.

Tipica è anche l'ambientazione del gioco, decisamente ispirata ai numerosi platform per console, che vedono per protagonisti animaletti-mascotte di vario genere. Ci sono i bonus da raccogliere, dai disparati effetti. Bonus che restituiscono energia o rendono invulnerabili per un breve periodo di tempo, che regalano una vita o che aumentano il tempo a disposizione, che fanno levitare o che permettono di sparare più velocemente. In alcuni livelli, in zone di solito difficilmente raggiungibili, potrete anche trovare Hip Hops, un pappagallino che vi potrà essere molto utile visto che spara di sua iniziativa ai nemici intorno a voi fornendovi una invidiabile copertura.

Ci sono i passaggi segreti, che permettono di accedere a zone particolarmente dotate di bonus, trappole in quantità, qualche passaggio critico come quelli in cui bisogna saltare da una sfera all'altre e un pò di "attrezzatura" come i trampolini o come dei tubi pneumatici (palesemente ispirati da Sonic, il più famoso platform per Megadrive) con il semplice scopo di fare un pò di casino per lo schermo, movimentare il gioco e stupire il giocatore.

Raccogliendo l'apposita gemma si può poi accedere a un livello bo-

1. ARCADE
Con arcade ci si riferisce spesso a un genere di giochi tipico dei videogiochi da bar, o coin op, in cui è predominante l'elemento d'azione e la velocità sulla strategia, dovendo le partite essere per forza di durata limitata.

2. STAGE
Stage, livello, sezione, mondo: sono tutti sinonimi per indicare le differenti parti in cui è suddiviso un gioco.

STANDARD

3. TECNICAMENTE
Quando nelle recensioni ci riferiamo alla realizzazione tecnica del gioco, ci riferiamo puramente all'aspetto di programmazione. Quanto bene è stato realizzato il programma e quanto è stato sfruttato l'hardware a disposizione.

4. GIOCABILITA'
Con il termine giocabilità si raccolgono tutta una serie di qualità del gioco che vanno dalla immediatezza di comprensione, alla facilità di utilizzo fino al divertimento stesso che riesce a dare un gioco.

5. SPRITE
In inglese 'folletto': è un termine nato da alcune macchine, come il Commodore 64, in grado di gestire in maniera particolarmente semplice il movimento di alcune figure piatte su schermo, gli sprite appunto, consentendo di realizzare giochi come shoot 'em up e platform con grande facilità.

6. SHOOT'EM UP
Liberamente tradotto in italiano come 'spara e fuggi'. Si tratta di quel genere di giochi in cui l'azione principale consite nello sparare a orde di astronavi (o altri oggetti) nemici tentando nel contempo di schivarne i colpi o l'urto diretto.

nus: praticamente un piccolo gioco a sè, completamente diverso dal resto del platform, proprio come nel già citato Sonic. In questo stage[2] la visuale è in soggettiva e il vostro coniglio avrà a disposizione un limitato periodo di tempo per raccogliere quante più gemme possibili correndo (o rotolando, per una maggiore velocità anche se a scapito del controllo) per un labirinto di strade.

Quello che invece distingue Jazz Jackrabbit dal tipico platform per console è che invece del pacifico personaggio che si limita a raccogliere anelli e a saltare in testa ai nemici, qui il nostro coniglio ha una bandana alla Rambo e una arsenale alla Schwarzenegger. Già, perchè mi sono dimenticato di dirvi che i bonus più frequenti sono quelli che forniscono Jazz di colpi per il suo lanciagranate, per il lanciafiamme e per il lanciamissili (il fucile standard ha colpi infiniti). Non temete comunque le munizioni sono onnipresenti e si può sparare in abbondanza per una giusta dose di cattiveria (si badi bene, non abbiamo detto 'violenza') di cui le produzioni "ufficiali" sembrano sempre aver paura. Viva lo shareware!

NON SONO BELLO, PIACCIO!

Jazz Jackrabbit è un gioco davvero simpatico. Simpatico nella presentazione, nel buffo personaggio principale, nei nemici e nell'ambientazione, gradevole graficamente e con un paio di tocchi di classe notevoli. Del resto a livello di programmazione il gioco c'è. È tecnicamente[3] impeccabile, veloce, giocabilissimo[4], con un paio di effetti strani, come la visuale in soggettiva nella sezione bonus tipica di console come il Super Nintendo, che non si vedono spesso su PC.

D'altro canto la spudorata imitazione dei platform per console mette in evidenza un paio di difettucci: il gioco è abbastanza convenzionale, c'è poco che stupisca veramente il giocatore andando avanti con i livelli e che lo spinga ad andare avanti.

Il gioco è più grezzo, più grossolano dei platform su console che, almeno per quanto riguarda i più famosi e in particolare quel Sonic a cui Jazz evidentemente si rifà, sono decisamente più studiati come schemi e come livelli, più curati nei particolari. Anche la sezione bonus, per esempio, pur notevole dal punto di vista tecnico è abbastanza insignificante.

L'impressione è che nel tentativo raggiungere la qualità tecnica dei giochi su console ci si sia dimenticati del gioco stesso. Resta il fatto, comunque, che senza fare confronti con altre macchine come le console, Jazz Jackrabbit è uno dei più bei platform in circolazione per PC, e tecnicamente di certo il migliore.

facile

REGISTRO O NON REGISTRO?

Fate voi, sappiate comunque che nella versione registrata, distribuita anche in Italia dalla Systems, c'è la possibilità di avere i primi tre livelli, gli ultimi tre o tutti e sei gli episodi, per un totale di un bel dieci cucuzze (Unità di misura adattativa, utilizzabile per tutte le occasioni in cui non ricordiate quella originale. In attesa di riconoscimento ufficiale da parte degli organi ISO predisposti. Nel frattempo interpretatelo come Megabyte) da tenere libere sull'hard disk e 69 cucuzze (unità monetaria standard pari alle migliaia di lire) da tenere pronte nel portafogli.
La versione shareware è naturalmente a vostra disposizione su Pegaso, se potete usufruire di un modem.

facile

TECNICAMENTE PARLANDO

Tutti i lettori che abbiano mai avuto un Commodore 64 ricorderanno, probabilmente, la quantità di demo, piccoli programmini dimostrativi delle capacità grafiche e sonore della macchina di nessuna utilità pratica, che costituivano una specie di palestra per programmatori in erba e un'occasione per dimostrare la loro abilità nello sfruttamento della macchina. Se avete letto l'articolo sull'Assembly '94 del primo numero di Gigabyte e se siete occasionili frequentatori di BBS, saprete che la stessa "tradizione" si è diffusa da tempo anche su PC, con una massa di folli quanto creativi programmatori, impegnati a portare al limite le capacità grafiche dei loro PC.
Beh, il programmatore di Jazz, Arjan Brussee, fa appunto parte di uno di questi gruppi autori di demo, tale Ultraforce, e si vede. Il gioco è pieno di effetti abbastanza particolari, tipici di alcuni demo come i fondali "acidi" multicolori con rotazioni di palette o zoomate nelle presentazioni. Ma la mano di un programmatore che conosce a fondo le possibilità della macchina si vede anche nel gioco: tecnicamente Jazz Jackrabbit è quanto di meglio si sia visto in circolazione come arcade, uno scrolling con parallasse così veloce e fluido è davvero raro da vedere su PC, ed è perfino stata inserita nel gioco un'opzione per rallentarlo.

Ecco (sotto) i simpaticissimi schermi di selezione del livello di difficoltà. A destra, invece, una serie di schermi del gioco.

Anche QUI?!? Eh sì, se volete avere notizie fresche dalla Epic Megagames iscrivetevi alla loro Mailing List su Internet...

STANDARD

Mystic Towers

Apogee Software - Distr. da Systems Comunicazioni - L. 59.000

Con Mystic Towers diamo un'occhiata a un altro genere di giochi parecchio diffusi, quello degli arcade-adventure[1], o avventure dinamiche se preferite, e in particolare a quelle di tipo isonometriche[2].

Il vegliardo protagonista del gioco è una vecchia conoscenza dell'ambiente dei giochi shareware, non è infatti la prima volta che è protagonista di un gioco della Apogee. Baron Baldric non è certo il prototipo dell'eroe fantasy, fisico plastico e spada tanta. Sembra in effetti appena sfrattato da una casa di riposo per raggiunti limiti di età, tossisce e indulge nella ricerca di reperti nasali anche mentre giocate, non regge bene l'alcool diventando praticamente incontrollabile se commettete l'errore di avvicinarvi troppo a una bottiglia di vino. Ma a quanto pare era l'unica speranza del villaggio di Rimm che lo ha chiamato per ripulire le torri di Lazarine che minacciano gli abitanti del villaggio.

Adesso si tratta di liberare le sei torri da tutti i mostri presenti e di distruggere il generatore di mostri situato su uno dei piani della costruzione, solo in questo modo potrete raccogliere la chiave d'uscita e passare alla torre successiva.

AZIONE!

Da una prima occhiata dello schermo il gioco sembra molto più complicato di quello che è: l'area di gioco è infatti cosparsa di indicatori solo per aiutarvi nel gioco. C'è la mappa che rivela la vostra posizione nella torre, anche come piano e indica se sia stato completamente liberato da mostri. C'è il numero delle vite, l'energia e le riserve di cibo e di acqua, il numero di monete raccolte, le chiavi a disposizione e, naturalmente, gli incantesimi che potete lanciare.

Sì, perchè il vecchio Baldric si rivelerà ben presto molto più arzillo e pieno di risorse di quanto avremmo mai potuto immaginare. Dispone infatti di un buon arsenale di incantesimi di offesa da lanciare sul nemico, oltre a qualche altro trucchetto di cui potete leggere nell'apposito box.

facile

IT'S A KIND OF MAGIC

Molti degli incantesimi di Baldric sono di combattimento e non sono altro che proiettili da lanciare al nemico. In ordine crescente di potenza (e di rarità, visto che tutti gli incantesimi devono essere raccolti per le stanze della torre) abbiamo gli infiniti proiettili di Ice, poi Sulfur, Venom, Fire e Lightning.

Per quanto riguarda invece gli altri incantesimi abbiamo:

HEAL..........Serve a recuperare energia e a guarire da veleni.

REVEAL.....Rivela ai vostri occhi passaggi segreti e elementi nascosti della stanza.

TELEPORT..Utilizzato sull'apposita casella vi trasporta da un piano all'altro della torre.

LEVITATE....Vi permette di svolazzare a qualche centimetro da terra su una nuvoletta.

BOMB.........Essenziale per terminare le torri visto che è l'unico incantesimo in grado di distruggere i generatori di mostri.

Se il gioco vi sembra ancora troppo complesso, sappiate che esiste la possibilità di iniziare ogni torre, ogni livello del gioco, come apprendista, con un ridotto livello di difficoltà. Non diminuisce semplicemente la forza dei nemici, ma cambia proprio

1. ARCADE O AVVENTURA?

Il genere arcade-adventure è un tipo di gioco che sta a metà tra i giochi d'azione pura, in cui si tratta di solito di sparare a nemici, e le avventure, in cui per poter passare alla sezione successiva è necessario risolvere determinati enigmi. Si può trattare di attivare un interruttore nascosto in un passaggio segreto, raccogliere un oggetto da usare in un posto ben preciso, etc.

2. DIPENDE DAL PUNTO DI VISTA

Per isometria intendiamo la particolare visuale di sbieco, da una certa altezza, da cui vengono visualizzate le locazioni di gioco, proprio come in quelle proiezioni che molti di voi avranno fatto a scuola. Si tratta di una soluzione molto gettonata per il genere avventura dinamica, visto che consente di visualizzare completamente ambienti "realistici" (al contrario di quelli di platform) con cui interagire, ma permette anche di muoversi in piena libertà e realizzare quindi anche giochi d'azione. Il genere ha origine con i vecchissimi giochi della Ultimate. Sto parlando di una decina d'anni fa ormai, ma forse qualcuno di voi si ricorderà le stanze isonometriche praticamente monocromatiche di qualche vecchio giochino per ZX Spectrum. Si tratta di un sistema ancora utilizzatissimo solo per citare qualche gioco ci sono i vari Star Quest e Hero Quest della Gremlin o il recentissimo Heimdall 2 della Core.

qualche interruttore o oggetto passi inosservato costringendovi a estenuanti e frustranti ricerce come mi è capitato di recente con altri giochi (il già citato Heimdall, per fare un nome). Come tutti i giochi in cui compaiono diversi rompicapo è destinato comunque a coloro

CHE BONUS!

Gli oggetti da raccogliere nel gioco sono decisamente vari. Oltre agli incantesimi ci sono classici bonus per assicurare invisibilità, maggiore potenza o invulnerabilità ci sono le indispensabili fonti di cibo e acqua, monete da raccogliere, etc. Numerosissimianche interruttori, pulsanti e chiavi dalla funzione talvolta non immediata. Il mio consiglio è comunque sempre provare, provare e provare.

che amino scervellarsi su enigmi senza scoraggiarsi anche in presenza di frustranti fasi di stallo.

la pianta della torre e i suoi contenuti. Nella versione "semplificata" si tratta essenzialmente di sparare ai nemici e di trovare il generatore di mostri per farlo esplodere. Gli enigmi e i rompicapo del gioco sono ridotti all'attivare questo o quell'interruttore per aprire la porta della via giusta. In questo modo vi permette di prendere confidenza con gli altri elementi del gioco. Comincerete a raccogliere cibo e acqua, utilizzare le locazioni di teletrasporto, raccogliere monete che vi permettano di acquistare incantesimi, prendere chiavi per aprire alcune porte, attivare interruttori, spostare oggetti, etc. Tutte cose che potranno tornarvi utili quando passerete alla torre vera e propria, dovrete spremere un pò le meningi e utilizzare determinati incantesimi sarà spesso necessario.

CONCLUDENDO...

Un altro esempio di gioco shareware che sostiene tranquillamente il confronto con più costosi prodotti di grossa distribuzione. Ha dalla sua, per quanto possa non sembrare dalla descrizione del gioco, una grossa semplicità di utilizzo (le azioni che si possono compiere sono abbastanza limitate). E' anche molto chiaro graficamente, è difficile che

HARDWARE

Prima di acquistare il gioco assicuratevi di avere almeno un PC 286 con almeno 640K di RAM, scheda VGA e 3.5 Megabyte liberi su disco, meglio se avete anche una Soundblaster o compatibile.

Per l'installazione lanciate il file relativo dal dischetto: il tutto avverrà senza problemi di sorta e in modo del tutto automatico.

STANDARD

1. NOTI E MENO NOTI
Il materiale informatico e didattico non è limitato ai soli linguaggi noti e più utilizzati: è ad esempio facile trovare un tutorial interattivo sull'Ada oppure sul Prolog, così come capita spesso di imbattersi in trattazioni su linguaggi nuovi e sperimentali.

Programmazione e Shareware: gli strumenti 'utili'

Chi si occupa di programmazione, è spesso portato a "costruire" da sè tutto ciò di cui ha bisogno: che sia orgoglio personale, sfiducia nel lavoro di altri o semplice autolesionismo, è certo che tale tentazione va sicuramente combattuta.
Perchè? La risposta è semplice: utilizzando l'esperienza altrui per risolvere problemi particolari è possibile concentrarsi più a fondo sulla globalità del proprio progetto applicativo, ottenendo così un prodotto finale migliore, e in minor tempo.
Il problema è appunto quello di reperire gli strumenti che ci mettano a disposizione il tipo di conoscenza che fa al caso nostro: e nello shareware c'è proprio quello di cui ogni programmatore — prima o poi — avrà sicuramente bisogno...

Quello che ci proponiamo di fare di mese in mese in questo spazio sarà proprio cercare di dare una mano ai programmatori di ogni livello — dal principiante al professionista — nella ricerca e nella scelta di strumenti adeguati alle proprie esigenze. Nel mercato dello Shareware è possibile trovare una quantità "Giga"ntesca di materiale per la programmazione, la cui qualità è in molti casi paragonabile a quella dei corrispondenti prodotti delle più note software house, e il cui prezzo è sempre 'abbordabile'.

Inoltre il meccanismo intrinseco dello shareware — "Prova prima di Comprare" — consente di determinare a costo zero se un determinato strumento è realmente quello di cui abbiamo bisogno. Dietro la parola Shareware è nascosto un mondo, anzi un universo in espansione che vi stupirà per la sua incredibile varietà. Con questo primo articolo cercheremo di individuare gli attuali confini di questo universo attraverso un'eplorazione sommaria che ci consenta di attraversare diverse aree di interesse.

TUTORIAL, GLOSSARI, GUIDE E MANUALI

La possibilità di poter utilizzare informazioni dettagliate sugli argomenti più disparati, senza dover acquistare tonnellate di libri , è di sicuro interesse per chi si occupa di programmazione. I neofiti potranno avvalersi di manuali e tutorial per lo studio dei linguaggi più diffusi[1] o guide per l'implementazione di operazioni sulle stringhe di caratteri, di algoritmi di ordinamento, di compressione, di trattamento dell'immagine, e così via in livelli di complessità crescenti. I più esperti invece potranno trovare documentazione di vario tipo, da una parte strettamente tec-

STANDARD

nica, come ad esempio i "technical reference" del DOS, e dall'altra più accademica relativa a resoconti di simposi o conferenze su argomenti importanti, nei quali sono contenuti informazioni su introduzioni o modifiche di standard e protocolli.

ESTENSIONI PER 'BATCH'

Uno degli approcci tipici alla programmazione è quello dei file batch. Nel passato di molti programmatori, le prime esperienze sono proprio state fatte creando piccole utility di uso personale utilizzando i comandi del DOS all'interno dei file cosiddetti batch.

Le possibilità offerte da questo tipo di programmazione, basandosi esso sui soli comandi del sistema operativo, sono ovviamente molto limitate, ed è per questo motivo che sono state sviluppate numerose estensioni (comandi aggiuntivi o potenziamenti di quelli esistenti). Gli sviluppatori di queste estensioni hanno provveduto ad arricchire il linguaggio con la possibilità di costruire menù, finestre e tutto ciò che consente interfacce più facili e gradevoli (utilizzo di suoni, grafica, mouse). Vi sono inoltre particolari utility in grado di convertire i vostri batch in file eseguibili. Infine è da sottolineare che l'utilizzo di un'estensione in generale non esclude che se ne utilizzi una seconda o quelle parti di diverse estensioni che possono rivelarsi utili ai vostri obiettivi.

LIBRERIE

Una libreria è una collezione omogenea di funzioni, o procedure , che è possibile collegare (Linkare) ai propri programmi. Esistono librerie per ogni tipo di applicazione: avremo ad esempio librerie per la compressione/trasmissione dei dati, per la grafica o per il suono (con la possibilità di pilotare diverse schede video o audio o anche lo speaker del PC).

Per avere un'idea di ciò che possiamo trovare, ad esempio, in una libreria grafica ecco una carrellata delle funzioni più tipiche: Check dell'hardware grafico, gestione di grafica in 256 colori, visualizzazione immagini GIF, Scrolling, movimento di sprite, 'snapshot' del video (sulml'argomento potete approfondire nello speciale di questo numero dedicato ai 'cattura-schermo').

In genere vi si possono trovare anche funzioni non perfettamente omogenee rispetto al contenuto della raccolta, ma che si rivelano comunque necessarie al tipo di applicazioni che i realizzatori della libreria ritengono sviluppabili con le loro routine (è questo il caso, ad esempio, dellle funzioni di gestione del joystick, spesso presenti in librerie grafiche). L'utilizzo di funzioni di libreria quindi accresce la potenza espressiva del linguaggio scelto e al tempo stesso diminuisce le nostre fatiche o meglio ancora ci consente di arrivare dove da soli non saremmo mai arrivati.

Le librerie più frequenti riguardano i linguaggi C e Pascal, in parte perchè si tratta dei linguaggi di alto livello più noti, ma anche perchè essi sono caratterizzati da una dotazione standard di librerie proprie ridotte all'essenziale (probabilmente per dare la possibilità alle case madri di vendere queste ultime in pacchetti separati).

Comunque, la vastità dello shareware consente di trovare soluzioni, oserei dire, per ogni linguaggio oltre che per ogni esigenza.

SORGENTI

Molte librerie, programmi ed utility sono accompagnate all'atto della registrazione dai relativi sorgenti[2] , ed è inoltre possibile trovare come pacchetti isolati implementazioni di algoritmi per ogni necessità: dalla lettura dei valori di una porta di I/O, al warm-boot (partenza 'a caldo') del PC. Quindi, se non vogliamo o non siamo in grado di risolvere da soli un problema di program-

2. SORGENTI E OGGETTI
Il 'codice' sorgente non è altri che una sorta di 'listato' del programma prima della sua compilazione — il processo che lo traduce in un programma eseguibile (programma o codice 'oggetto') le cui istruzioni non sono più 'leggibili' a video. Avere il sorgente di una applicazione significa soprattutto poterne studiare la struttura, ottenendo così informazioni preziose, e magari prelevarne anche porzioni utili da raccogliere in una 'libreria' per inserirle successivamente all'occorrenza nei propri programmi.

mazione e non abbiamo la libreria adatta, possiamo procurarci la routine di cui abbiamo bisogno magari nel nostro stesso linguaggio, o in Assembler, o al limite in un linguaggio che conosciamo per vedere come è stato affrontato il problema e seguirne l'esempio.

UTILITY DI SISTEMA

Fanno parte di quest'area tutti quei prodotti che in qualche modo sono di aiuto al programmatore. Spesso, queste utility piccole e maneggevoli, sono accompagnate dal loro sorgente per cui possono essere studiate e riapplicate all'interno dei nostri programmi. Vi sono utility TSR che possono essere ad esempio utilizzate dall'interno del nostro editor, come ad esempio quelle che visualizzano in una tabella Pop-Up la tavola dei codici ASCII o come quelle che attivano una calcolatrice per le conversioni Decimale/Esadecimale/Binario. Altre che effettuano la lettura fornendo lo Scan-Code di un tasto (cioè il codice che lo identifica), utili quindi per la costruzione di controlli da tastiera.

Ma il settore delle utility è molto eterogeneo per cui è possibile trovare veramente qualsiasi cosa, come ad esempio utility che trasformino un eseguibile in un file sorgente pseudo-C, oppure che consentano di stabilire il linguaggio con il quale è stato scritto un programma. Altre ancora ci permetteranno di riorganizzare la nostra struttura delle directory, scegliendo l'ordine con il quale vogliamo che appaiano in seguito ad un comando DIR.

E' possibile anche trovare delle piccole utiliti per crittografare i dati (ovvero per renderli irriconoscibili e quindi non 'leggibili' da estranei), o ancora quelle per che permettono la sostituzione dei comandi del DOS (come ad esempio un'utility per la ricerca di file, che effettua però la ricerca scandagliando tutte le nostre unità disco piuttosto che il solo disco attualmente indirizzato).

Insomma proprio "di tutto di piu".

TOOL DI SVILUPPO

Per quanto riguarda la fase progettuale di un'applicazione è possibile individuare una gamma di prodotti diversi rivolti a sviluppatori di ogni livello. Avremo così modo di trovare strumenti software per la stesura di diagrammi di flusso (flow chart) coi quali viene effettuata la specifica informale del tipo di problema che ci proponiamo di risolvere, oppure evoluti strumenti per la cosiddetta 'ingegneria del software' assistita da calcolatore (ovvero i CASE: Computer Aided Software Engeneering), che consentono di progettare "scientificamente" un'applicazione fornendo, attraverso vari moduli, i mezzi per la specifica, la prototipazione rapida, la stesura di documentazione tecnica e la costruzione di Help e manuali.

Per i meno esperti sono invece da segnalare alcuni strumenti di sviluppo che non prevedono l'utilizzo di alcun linguaggio tradizionale ma che consentono la costruzione diretta e interattiva di applicazioni funzionanti attraverso un piccolo insieme di comandi e di azioni: è questo il caso degli editor per la realizzazione di

"Adventure Games" e "Role Playing Games" (Giochi di Ruolo e di Avventura).

STRUMENTI DI AUSILIO AL DEBUGGING

Una della fasi più impegnative nello sviluppo di un prodotto software è costituita dal test e dalla verifica. La ricerca di malfunzionamenti (bug[3]), e la determinazione delle loro cause può richiedere molto più tempo di quanto non ne sia stato necessario nelle fasi di sviluppo oreliminari. Per questo motivo in questa rapida carrellata trattiamo separatamente i tool di 'debugging' distinguendoli da quelli più propriamente diretti allo sviluppo.

In genere quando si acquista un interprete o il compilatore di un linguaggio di programmazione viene fornito con esso, insieme ad altri programmi di utilità, il cosiddetto 'debugger'. Quest'ultimo può consentire ad esempio di seguire, passo-passo, l'evoluzione dell'applicazione sotto test attraverso lo stato delle sue variabili, oppure di fissare dei "break-point" (cioè dei 'punti di interruzione' che permettono di effettuare un controllo in determinate situazioni).

Vi sono tuttavia delle utility —

3. STORIA DI UN INSETTO
Sembra che l'origine del termine 'bug' (insetto) come definizione di un errore nel funzionamento di un programma sia dovuta ad un avvenimento legato agli albori dell'informatica.
Si narra infatti che in un'occasione il cattivo funzionamento di un calcolatore (parliamo di computer grossi quanto una stanza e funzionanti a valvole) si rivelò causato dalla presenza, fra i circuiti, di un grosso insetto: una di quelle farfalle notturne che spesso entrano in casa attirate dalle fonti luminose. L'insetto in questione era stato naturalmente attirato dal calore e dalla luminosità di una delle valvole termoioniche presenti nel calcolatore, provocando un falso contatto.

4. INDENTARE PER CHIARIRE
Il processo di 'indentazione' altri non è che la strutturazione di un testo, in genere un listato o sorgente di un programma, in modo che esso presenti dei 'rientri' a inizio riga in quei punti che segnano il passaggio da un livello all'altro del programma (ovvero da una routine a una subroutine, o da una procedura a una sotto-procedura). Questo sistema rende il listato molto più comprensibile consentendone quindi un controllo e una verifica molto più agevoli.

queste shareware — che possono ancor più validamente aiutare (se non addirittura essere determinanti) nela localizzazione degli errori: ad esempio è facile trovare programmi residenti (TSR) che si attivano quando il programma in esame incappa in una certa classe di errori, segnalandoci il punto in cui è avvenuto il malfunzionamento, oppure altri che consentono di vedere gli argomenti che vengono passati tra funzioni o procedure ed altri ancora, similmente al comando DEBUG del DOS, consentono di esaminare singolarmente le locazioni (indirizzi) di memoria.

STRUMENTI PER GLI HELP

La presenza, in un'applicazione, di un buon meccanismo di aiuto può essere considerata il suo 'valore aggiunto'.

I sistemi di "Help on Line" sono classificabili in tre categorie: l'aiuto fisso globale (che definiremo testuale), quello contestuale (detto 'context sensitive') e quello ipertestuale. Nel primo caso, tipico di applicazioni ormai datate o molto semplici, richiamando un Help non si fa altro che visualizzare una o più schermate generalmente di testo, ma che potrebbero essere anche grafiche, contenenti informazioni globali su scopi e comandi dell'applicazione. Nel secondo caso la richiesta di un aiuto viene soddisfatta in maniera diversa a seconda del 'contesto', ossia varia in funzione della situaizone in corso. Nell'ultimo caso invece è possibile muoversi all'interno di un sistema di Help collegati fra loro attraverso la tecnica propria degli Ipertesti (più che una tecnica quella degli ipertesti è ormai diventata una filosofia informatica il cui principio è che ogni oggetto ne può nascondere un altro). Ovviamente le tre classi di help appena descritte non sono mutualmente esclusive, anzi, le ultime due in particolare sono spesso applicate contemporaneamente.

TOOL PER AUTOMATIZZARE LEINSTALLAZIONI

Uno dei cardini della filosofia Shareware è la possibilità che ogni programmatore ha di far circolare il proprio software. Si rende quindi necessaria — nel caso le nostre applicazioni siano di una certa complessità in quanto alla creazione dell'archivio in cui i vari file andranno registrati e alla configurazione del sistema — la presenza di un programma cosiddetto 'di installazione'.

Le alternative presenti in questo settore sono davvero molto interessanti e, oltre all'automazione totale dell'operazione di installazione, in alcuni casi forniscono dei meccanismi di protezione in modo da garantire che il nostro programma venga utilizzato nella sua forma originaria con tutti i files che noï avevamo previsto: documentazione, manuale, order form (il modulo di registrazione da stampare, compilare e spedire all'autore), etc.

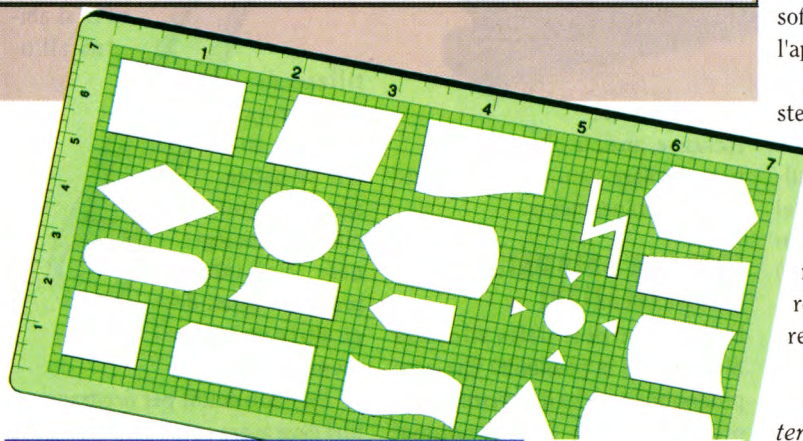
TEXT EDITOR per programmatori

Sono programmi orientati alla scrittura di sorgenti, per cui, in generale, non posseggono tutte le caratteristiche di un word processor: ad esempio, difficilmente troverete un editor che vi consenta di scrivere un testo 'giustificato', così come del resto sarà difficile trovare un word processor in grado di strutturare e indentare[4] un testo come avviene in un sorgente C, Pascal o di qualsiasi altro linugaggio strutturato. Sempre parlando di indentazione è importante tener presente che, se ci si abitua all'utilizzo di una forma standard, anche se ostica, sarà in seguito più semplice leggere (cioè interpretare) i listati degli altri e far leggere i propri.

Un buon editor per programmatori deve avere come caratteristiche fondamentali, come l'apertura contemporanea di più file, la possibilità di effettuare dei 'taglia e cuci' di testo tra deu o più file aperti, quella di costruire macro o di attivare una shell DOS in modo da effettuare i vari passi della programmazione (compilazione e linking) senza dover ogni volta uscire dall'ambiente di scrittura, ma soprattutto essere piccolo, veloce e personalizzabile.

Per quanto riguarda gli editor shareware vi sono numerose possibilità di scelta sia per quelli sotto DOS che per quelli in ambiente Windows.

Rimane, come al solito, solo il problema della scelta: ma questo lo risolveremo a tempo debito dedicando un articolo all'argomento specifico e presentandovi in tal sede la prova di alcuni fra i migliori pro-

```
WinEdit
File  Edit  Search  Compile  Macro  Window  Help
c:\cpp\share\ibmcur.c

C:\CPP\SHARE\IBMCUR.C
/* ibmcurs.c follows: */
#define
#define

static
static

Savescr

{
registe
registe

C:\CPP\SHARE\SPEAKER.C
*/

speaker(on) {
        int portval ;

        portval = inportb(0x61) ;
        if (on)    portval |= 03 ;
        else       portval &=~ 03 ;
        outportb(0x61, portval) ;
}

Line 18 Col 1    INS
Microsoft Word - Documento1    File Manager - IP\DEZIP\TRYOUT\*.*]
```

```
MSI-CodeRunneR ▸ Libraries ▸ C/R-Structures
_bcd_buf(0)          General Purpose Buffer Used by BCD Library
bcrs_type(0)         BIOS Cursor Type
bcrs_x(0)            X Axis BIOS Value for Hardware Cursor
bcrs_y(0)            Y Axis BIOS Value for Hardware Cursor
_ccode(0)            Holds C Code Segment Value
_cdata(0)            Holds C Data Segment Value
_code_sz(0)          Code Segment Size
cmd_line(0)          NULL terminated Command Line
color(0)             Color Display is Available
_crit_ivec(0)        Critical Interrupt Pointers
crs_type0(0)         Initial Cursor Type
crs_x(0)             X Cursor Position for Display Functions (0-based)
crs_y(0)             Y Cursor Position for Display Functions (0-based)
ctype_ins(0)         Value of Insert Mode Cursor
ctype_ovt(0)         Value of Overtype Mode Cursor
_data_sz(0)          Data Segment Size
date_rec(0)          Date Structure
_env(0)              Segment for the DOS Environment Block
_event_list(0)       First Pending Event Record
event_rec(0)         Event Structure
_far_mem_base(0)     Segment for the Beginning of the _far_heap
_far_mem_end(0)      Maximum Value that _far_mem_heap may take
_far_mem_heap(0)     Segment Marking the Current Value of _far_heap
<Esc> Top <↑><↓> Up/Down <←>Close <→> Expand
```

dotti in circolazione. Meritano comunque una menzione, nel frattempo, Q-EDIT per DOS e WINEDIT per Windows, che molti hanno già avuto modo di apprezzare.

PATCH E AGGIORNAMENTI PER I LINGUAGGI

Tra una 'release' e la successiva, ad esempio di un compilatore, la software house produttrice può — nel caso siano state riscontrate delle carenze o delle anomalie nel prodotto — porre dei rimedi realizzando delle patch (pezze, toppe). Tali 'correzioni' al programma saranno ovviamente apportate ufficialmente nella versione successiva, ma possono essere anche messe a subito a disposizione dei programmatori o degli utenti: diventa così possibile ritrovare in una BBS o su CD-ROM, ad esempio, una patch con tutte le modifiche apportate dalla Borland ai suoi compilatori TurboC, o altre simili.

SEGNALAZIONI DI UTENTI

Un discorso analogo al precedente è quello che riguarda l'individuazione di bug da parte degli utenti, quanto tali errori sono sfuggiti alla software house nella fase di test dell'applicazione.

In questo caso sono gli utenti stessi che per via telematica informano i colleghi di quanto scoperto, andando a compilare quella che viene poi definita la "Bug List", cioè, la lista degli errori, a tutto vantaggio di altri loro colleghi ma anche delle software house stesse.

Abbiamo con questo portato a termine la prima perlustrazione dell'universo "Programmazione e Software" che ci ha consentito di individuare le sue principali nebulose e i suoi confini. Sicuramente ci sarà capitato di aver tralasciato qualcosa che alcuni di voi ritengono molto importante: in tal caso segnalatecelo pure, e provvederemo ad un aggiornamento.

Si tratterà comunque ora di organizzare i dati raccolti per spingerci di volta in volta nell'esplorazione dettagliata di un particolare settore. Che la forza sia con noi!

GAME BUILDER

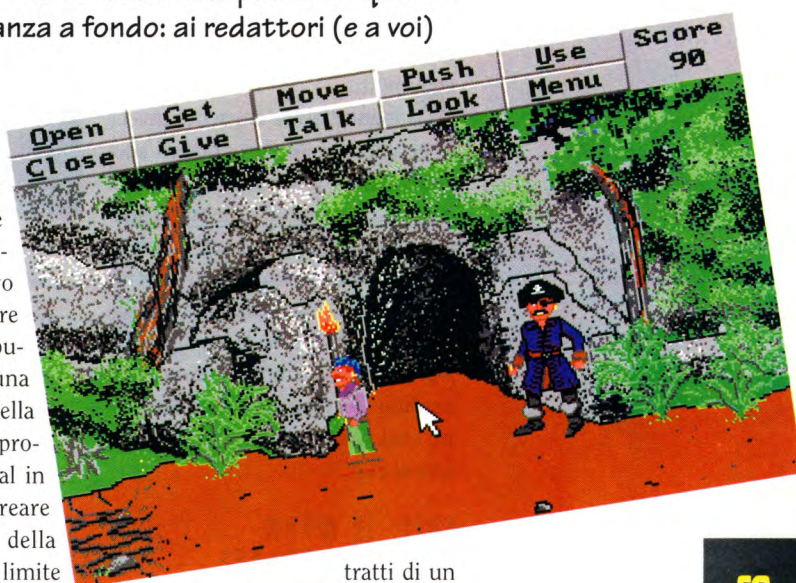
MVP Software - Distribuito da Systems Comunicazioni

1. TEST GRATUITO
Game Builder Lite è disponibile su Pegaso nell'area file di GigaByte, quindi tutti coloro che posseggono un modem e il software di comunicazione di Pegaso (che abbiamo regalato nel priumo numero) potranno prelevarlo tranquillamente.

Come annunciato nel numero scorso, eccoci a parlare di Game Builder, soprattutto per continuare il nostro discorso sulla creazione di software senza ricorrere ad una vera e propria programmazione.
Questa volta ci occupiamo di un pacchetto per la realizzazione di giochi, e in particolare di avventure grafiche dotate anche di animazione e sonoro.
So per certo che ora qualcuno tra voi storcerà il naso — la diffidenza che a volte nasce da anni di esperienza e delusione è difficile da scacciare, e qualcuno dei redattori di GigaByte condivide questo tipo di diffidenza.
E' proprio per questo che abbiamo voluto testare fino in fondo le capacità di questo software di cui si è tanto parlato ma mai abbastanza a fondo: ai redattori (e a voi) l'ardua sentenza, quindi...

Precisiamo subito che la definizione generica di "creatore di giochi" calza un po' larga a Game Builder in quanto con esso non è possibile creare per esempio un gioco di corsa automobilistica o un frenetico shoot'em up — diciamo che piuttosto si propone come editor di avventure, giochi didattici, programmi multimediali e prodotti analoghi.

Game Builder è disponibile in due versioni: la versione Lite[1] e la versione Pro.

La differenza consiste nel fatto che con prima è necessario possedere l'editor (il programma stesso) per poter rivedere i giochi da voi creati. Con la la versione Pro (che sta per Professonal) — invece — è possibile creare un 'eseguibile ridistribuibile', ovvero un gioco che può funzionare da solo e per la cui distribuzione non è richiesta alcuna royalty (quota sui diritti). Nella nostra recensione abbiamo provato la versione Professional in quanto l'impossibilità di creare programmi autoeseguibili della versione Lite ci è parsa un limite talmente grosso da pregiudicare la validità del pacchetto in generale, a meno che non si tratti di un uso del programma fatto a titolo di semplice curiosità.

Ma non corriamo troppo, vediamo di cosa è effettivamente capace Game Builder Pro.

I TRE AMIGOS

Il pacchetto in realtà risulta composto da tre programmi differenti: Game Builder Pro vero e proprio, Turbo Paint, un programma di grafica e animazione sotto DOS, e Sounds Good un programma che vi permette di creare brani musicali associando un suono ai tasti della tastiera.

Questi ultimi due programmi possono essere usati da soli oppure

STANDARD

possono essere lanciati direttamente dall'interno di Game Builder.

Ad una prima occhiata, forse per una condizione mentale che ci spinge ad aspettarci — oggi come oggi — sempre un'interfaccia utente con grafica 3D costellata di pulsanti e box, la delusione di un'interfaccia testuale è sconcertante; ma, come sapete, le apparenze possono ingannare...

Superato lo schermo introduttivo, la 'scrivania di lavoro' di Game Builder Pro si presenta subito composta da una barra contenente sette menu: Desk, Create, Documentation, Edit, File, Play e Preview.

CRONACA DI UNA CREAZIONE
Nelle tre foto di questa pagina le fasi principali della creazione del gioco attraverso le opezioni e i comandi messi a disposizione dal menu Edit di Game Builder.

I MENU DI GAME BUILDER

Il menu Desk permettere di accedere alle opzioni di Quit (Abbandono del programma) e alla finestra con i crediti dell'autore e le notizie su copyright.

Il menu Create consente invece di accedere ai due programmi succitati per la realizzazione di temi musicali, immagini di fondo (background) e oggetti, animati e non.

Tramite il menu Documentation possiamo invece leggere o stampare la documentazione del programma e stampare il modulo d'ordine per la registrazione (nel caso si voglia passare dal Lite al Pro).

EDIT: IL MENU PIU' IMPORTANTE

Ben più sostanzioso e decisamente il più importante tra tutti è il menu Edit.

A questo proposito bisogna spendere due parole sul principio di funzionamento del programma: il metodo di costruzione del gioco adottato da Game Builder Pro è quello della griglia (che poi nei giochi di avventura è quello che si rivela il più funzionale) — si imposta cioè una griglia rendendo così ogni stanza sarà facilmente identificabile da due prcise coordinate. (ad es. una griglia di 2x2 genererà un gioco che si snoda su quattro luoghi, la stanza 00, quella 01, quella 10 — si legge 'uno zero' e non 'dieci' — e quella 11).

Ad ogni luogo assegneremo poi degli attributi, un background, dei suoni, delle animazioni, degli attori, delle connessioni con gli altri luoghi, una serie di azioni consentite e una tabella di comportamento per ognuna di esse.

Il menu Edit svolge proprio queste funzioni, e lo fa attraverso otto comandi (opzioni): Grid size, Screen grid, Script, Animations, Items, Programs, Arguments e Special.

Grid size non necessita di molti approfondimenti, semplicemente definisce la grandezza del nostro gioco — un consiglio: attribuite sempre un valore leggermente più grande del previsto perché non è possibile alterarlo una volta che il gioco è in fase di 'assemblaggio' senza che ciò provochi danni (quindi nel caso dovessero mancare delle stanze vi ritrovereste con le mani legate).

L'opzione Screen grid costituisce il vero cuore del programma, consente infatti di attribuire i valori riguardanti l'immagine di fondo, i suoni, il file dell'oggetto, il file di maschera. Quest'ultimo serve a dare l'effetto profondità, mascherando alcune parti del fondo consentiamo al nostro personaggio di muoversi davanti o dietro la scenografia (molti giochi di avventura, ad esempio, hanno falsi oggetti, appartenenti in realtà allo sfondo, come cespugli, piante, tavoli, armadi etc...) e infine i file contenenti le animazioni del nostro personaggio per riprodurre il suo movimento nelle quattro direzioni: camminata a destra, a sinistra, su e giù. Inoltre, molto importante, da questa finestra accediamo ad un'altra: quella che ci permette di attribuire i valori alle 'zone di esclusione', ovvero le zone dove il nostro personaggio non potrà andare.

Con Script entriamo invece nella logica del nostro gioco: cosa dovrà fare il nostro personaggio quando scriveremo 'look', oppure 'take apple'?

La finestra di dialogo consente di assegnare un verbo, un eventuale

oggetto, una posizione specifica in cui deve trovarsi il personaggio, un suono particolare (per esempio potremmo stabilire che se il personaggio mangia la mela si debba sentire il rumore di mandibole) e il testo che dovrà essere visualizzato in risposta alla nostra azione. Questo sistema permette di avere nel nostro gioco un numero virtualmente infinito di azioni (anche in italiano se pur con qualche limitazione che vedremo più avanti) e reazioni, perché in realtà non esiste un vocabolario unico per tutto il gioco, bensì un vocabolario particolare per ogni locazione.

Come ogni buon giocatore sa, ci sono azioni che generano solo un output su schermo (come i comandi per guardare, esplorare, etc...) e azioni che invece permettono di risolvere puzzle (rompicapo) oppure che incrementano il punteggio.

A questi comandi non basta associare una stringa o un suono: è necessario attribuire una vera e propria azione. Per esempio, se diamo il comando 'dai mela', ci aspettiamo — da parte del programma — dapprima un controllo sull'effettiva presenza della mela fra gli oggetti in nostro possesso, e poi l'eliminazione della stessa dal nostro inventario l'assegnazione del punteggio stabilito per questa azione.

Per realizzare tutto ciò Game Builder Pro ci mette a disposizione una finestra in cui è possibile stabilire il meccanismo di funzionamento, le condizioni e i risultati della nostra azione, in modo molto semplice e intuitivo, ovvero attraverso una serie di comandi molto simili al linguaggio umano e quindi sicuramente più comprensibili e facili da ricordare di quelli di un vero e proprio linguaggio di programmazione.

RICHIESTE HARDWARE E SOFTWARE

Per la sua installazione, Game Builder Pro non richiede particolari configurazioni; minimo un 286, 640 Kb di RAM, una scheda grafica CGA, EGA, VGA o SVGA, un mouse Microsoft compatibile e una soundblaster o scheda compatibile se volete suonare file *.CMF, *.VOC, *.MID, *.WAV (solo nella versione Pro) e una volta installato Game Builder Pro si appropria di circa 3Mb di hard disk.

Edit Screen Script
Screen Row:00 Column:00 Script Number:001
Up
Verb:look
Noun/Subject:
Position X:-01 Y:-01
Success Sound:
Left
Right
You are about to embark on a great adventure. Keep a sharp lookout. Perhaps you will find the gold.
Down
Ok Next Previous Add Action Delete

Sempre nel menu Edit troviamo l'opzione Animations la cui funzione consiste nel fornire un elenco di tutti file di animazione presenti nel gioco, e l'opzione Items che invece elenca gli oggetti utilizzati.

Di natura diversa sono le opzioni Programs e Arguments, attraverso le quali vengono specificati i nomi dei programmi esterni che possono essere lanciati dal nostro gioco (es. per i titoli di testa, potreste realizzare un'animazione e lanciare un programma shareware che la faccia girare) e gli argomenti da passare loro (valori, nomi di file, ecc.).

Infine l'opzione Special permette di creare una tabella di file caratterizzati da un valore 'speciale' — legati quindi a situazioni particolari del gioco — come lo schermo di presentazione e i suoni della vittoria o della perdita.

ASSEMBLARE, TESTARE, VISIONARE...

Il menu file contiene — oltre alle classiche opzioni di caricamento salvataggio e di creazione di un nuovo file — due opzioni importanti (che sono prerogativa della sola versione Pro, quella da noi testata): Pack e Unpack Game.

Diciamo subito che l'opzione Pack non crea un eseguibile vero e proprio, piuttosto dà origine a una specie di 'archivio chiuso' contenete tutti i pezzi del nostro gioco: immagini, animazioni, suoni, etc... e insieme ad esso un 'modulo runtime' che permette di eseguire il gioco anche a chi non è in possesso del programma originale col quale esso è statto creato.

Penultimo menu, Play consente semplicemente di far girare il programma, precedentemente caricato con il comando Load del menu File e quindi residente in memoria.

Da ultimo, Preview vi assiste nella verifica delle animazioni, delle immagini e dei suoni prima che questi vengano caricati per essere inseriti nel gioco che state costruendo.

IL GIOCO E' FATTO?

Vi sembra un buon programma? Beh fondamentalmente lo è, ma solo se non gli si richiede di essere troppo elastico.

Va forse specificato che chi scrive è da anni alla ricerca di editor, utility, librerie di programmazione e sistemi in generale per la realizzazione di giochi in modo professionale ma nel contempo rapido, e quindi il mio giudizio può apparire un po' severo — ma Game Builder Pro sembra soffrire di un po' troppa rigidità, come tutti gli editor, in fondo.

Esistono inoltre lacune difficilmente spiegabili anche per un editor, come l'obbligo di utilizzare un solo oggetto disegnato per locazione in modo che possa essere preso e

2. GERGO AUDIO
Sull'argomento suono, e quindi sui termini relativi utilizzati da qui in avanti, trovate un'ampia introduzione su questo stesso numero.

quindi scomparire automaticamente.

Altra limitazione è l'impossibilità di eliminare o comunque di modificare i menu-pulsanti posti in testa all'immagine, questa si rivela una limitazione anche per chi intende realizzare prodotti in italiano, in quanto i verbi nei menu rimangono rigorosamente in inglese. Questo potrebbe essere superato dalla possibilità di digitare i comandi in italiano anche da tastiera, ma non sarebbe stata una grossa fatica permettere agli utenti la ri-configurazione dei comandi posti nel pannello.

Virtualmente risulta possibile scrivere giochi in MCGA — cioè in 320x200 a 256 colori, come quasi la totalità dei giochi commerciali in circolazione, quindi — ma in pratica ci si scontra con altre limitazioni.

E' infatti consigliato sul manuale, ma ne abbiamo sperimentato i risultati anche dal vivo, di mantenere la grandezza del file grafico sotto i 30 Kb e comunque di considerare come limite massimo i 35 / 40 Kb per evitare che il programma si 'impianti'.

Ora, anche considerando che le prime 22 linee della pagina grafica sono occupate dal pannello dei pulsanti-comandi fissi, restare sotto i 30 Kb con un'immagine a 256 colori è un esercizio piuttosto difficile.

Si richiedono inoltre economie anche sulle dimensioni dei file sonori e sulla complessità delle animazioni.

In generale abbiamo poi constatato una leggera lentezza anche su un 486DX2-66, e una leggera imprecisone nei movimenti pilotati dal mouse. Ma questi forse sono solo maniacali pignolerie di un 'cacciatore' di editor, che forse sarebbe capace di criticare anche una copia dello SCUMM (Script Utility for Maniac Mansion, il programma che consente agli sceneggiatori della Lucas Arts di mettere in pratica quei capolavori che tutti conosciamo).

Diciamo in conclusione che Game Builder Pro vi consente, comunque, di creare giochi paragonabili a Zack Mac Kraken o il primo Maniac Mansion, il che non è davvero poco. L'importante è che lo sappiate e non pretendiate, una volta acquistato il programma, di realizzare la nuova versione di un gioco di corsa come Super Hang-On o di un arcade come Galaxians.

TURBO PAINT & SOUNDS GOOD: GRAFICA E SUONO PER I VOSTRI GIOCHI

Il programma di grafica inserito nel pacchetto di Game Builder Pro non rivela lacune o punti deboli: in generale potremo paragonarlo, come stabilità, alle vecchie versioni dell'intramontabile Deluxe Paint dell'EA.
Ritroviamo infatti tutte le opzioni elementari: linee, cerchi, ellissi, rettangoli, quadrati, raggi e poligoni, riempimenti ed effetto aereografo.
I formati di importazione ed esportazione sono tre, e tutti piuttosto diffusi: GIF, LBM e PCX (anche se solo quest'ultimo è utile per Game Builder Pro).
Anche la componente di animazione di Turbo Paint ricorda molto da vicino quella di Deluxe Paint, ovvero una serie di porzioni di immagine (brushes) montate insieme una dietro l'altra.
In generale la possibilità di lavorare con risoluzioni diverse rende il programma interessante anche separatamente da Game Builder Pro .
Non altrettanto bene ci sentiamo di dire dt Sounds Good, che ci è apparso piuttosto datato e sicuramente rimpiazzabile con uno dei tanti 'tracker' in circolazione[2].
Ricordate che in Game Builder Pro avete la possibilità di richiamare dei programmi esterni, quindi anche dei 'player sonori'.
Sounds Good è un programma che gia di per sé ricorda vagamente i 'sound tracker' (programmi 'espatriati' dalla piattaforma Amiga, dove rappresentano il 99% del mercato musicale shareware): consente infatti di attribuire un suono ai tasti della tastiera, ai quali vengono poi assegnate frequenze diverse in modo da simulare una tastiera musicale.
La vostra pressione sui tasti provoca l'emissione del suono con quella frequenza, cioè più alta o più bassa, e la registrazione in una lista. Il riascolto più o meno accelerato della suddetta lista dovrebbe corrispondere ad un semplice brano musicale.
Un po' riduttivo, non trovate? Non ci sono possibilità di intervento sulle singole note, la durata, gli effetti speciali, gli arpeggi e 'dettagli' analoghi. Insomma piuttosto che far gracchiare penosamente lo speaker e rovinarci le orecchie... tanto vale rimanere in religioso silenzio.

facile

CONSIGLI PER UNO... SVILUPPO MIGLIORE?

Sviluppare un gioco di avventura non è un esercizio da compiere con 'i muscoli freddi': richiede una profonda pianificazione e un'attenta creazione di tutti gli oggetti (il grande BDB un giorno o l'altro ce ne parlerà approfonditamente, vero?!).
Anche al di la delle limitazioni indicate nel testo, la complessità raggiungibile con Game Builder Pro non è indifferente, e per creare qualcosa di veramente valido, anche nel mercato shareware, è indispensabile sfruttarla al massimo.
Dovete organizzare sin nei minimi dettagli tutte le locazioni, disegnare ogni pezzo facendo attenzione alle palette, cercare o digitalizzare i suoni e poi inventare i puzzle e gli indovinelli, insomma un gran bel lavoro.
Non sperate quindi di impossessarvi immediatamente delle funzionalità del programma e di creare un giorno per l'altro una grande avventura.
Se poi ritenete che un editor vi vada troppo stretto e desiderate qualcosa di più 'tagliato su misura' — ahimé — dovete affidarvi ai linguaggi di programmazioni classici come C, Pascal Basic, oppure — tenetevi forte — il nuovissimo Klik & Play (leggetevi la preview nelle prossime pagine) della Europress/Maxis!
Tenete però in considerazione che è sempre possibile sfruttare editor del calibro di Game Builder Pro per verificare velocemente la logica del vostro gioco, per realizzare rapide preview, magari da mostrare i giro mentre sviluppate tutte le routine per conto vostro (buona fortuna!) oppure le prelevate da materiale shareware. E il tutto rimanendo sotto DOS e quindi restando indipendenti da Windows.
Insomma, anche per chi pensa di fare sul serio avere a disposizione un software come Game Builder Pro può tornare utile.
Un appunto finale mi pare comunque più che doveroso: le immagini che corredano l'articolo sono tratte dal demo del programma, che evidentemente è stato realizzato senza la collaborazione di un artista digitale. In principio era nostra intenzione realizzare un tutorial, ma per quanto detto sopra, i tempi di redazione non sono certamente sufficienti!
Accontentatevi di questa prova 'tradizionale', quindi, e prelevate pure la versione Lite del programma collegandovi al servizio telematico Pegaso.

KLIK'n'PLAY

Nacque per gli ST e si chiamava STOS, passò sotto Amiga e prese il nome di AMOS, ora è arrivato per PC e si chiama... Klik & Play.

E' arrivato in sordina, cinque dischi anonimi in una busta marrone, poco prima di chiudere il numero: una versione 'alfa' come 'evaluation copy' di anteprima.

Un po' poco per quello che ritenevamo l'evento dell'anno. Davvero pochino contando che si tratta di una attesa che dura da parecchi mesi: da quando cioè lo stesso Lionet, il programmatore di tutta la serie xxOS, annunciò che i ritardi nello sviluppo della versione AGA per AMOS erano dovuti allo sviluppo di un nuovo progetto sotto MS-DOS.

Da quel momento le indiscrezioni si sono susseguite a ritmo serrato e chi diceva che si sarebbe trattato di un rivoluzionario linguaggio che avrebbe sconvolto il mondo della programmazione per MS-DOS si scontrava contro chi sosteneva invece che si sarebbe trattato di un semplice editor come il vecchio SEUCK (Shoot'Em Up Construction Kit).

Le press-release sembravano dare ragione a questi ultimi e alcune immagini che un mesetto fa fecero capolino su alcune riviste del settore sembravano proprio indicare un semplice editor e nulla più.

La curiosità per questo programma era dunque tanta e tutta la redazione ha assistito quindi con trepidazione all'installazione dei cinque dischi.

Ecco i risultati dopo qualche giorno di 'esplorazione' — tenendo presente che senza manualisitca non è stato possibile entrare a fondo nelle potenzialità del programma, cosa che avrebbe tra l'altro richiesto anche molto più tempo.

D'acchito l'impressione è che si tratti davvero di un editor, ma ad una analisi più approfondita ci siamo ricreduti, e come!

Ci siamo trovati infatti di fronte a qualcosa di mai visto: una via di mezzo tra un programma autore a oggetti e un linguaggio di programmazione (sempre ad oggetti) — il tutto condito di innumerevoli strumenti per rendere più facile la vita al programmatore.

Abbiamo trovato una finestra di animazione che offriva la possibilità di editare ogni singolo frame, di importarlo da un file PCX, BMP o GIF, oppure di caricare un'animazione direttamente nel formato FLI.

Ci siamo visti offrire pulsanti per la creazione di fondi, oggetti animati, oggetti statici, vite, contatori, percorsi di animazione, etc...

Abbiamo scoperto una dotazione dimostrativa composta da decine di frame di animazioni e di disegni già pronti, tutti di ottima fattura.

La possibilità di caricare immagini a 24 bit (16 Milioni di Colori) oppure 256 senza nessuna limitazione, poi, ci ha laciato davvero soddisfatti.

Senza contare gli schermi di gioco dimensionabili a piacere e le finestre di dialogo programmabili, gli oggetti animati di dimensioni apparentemente infinite (abbiamo provato ad importare un file 640x480 come singolo frame di un oggetto animato)... insomma, un vero paradiso per chi ha delle idee.

Ma non è finita: andando a scavare nei giochi demo forniti insieme al programma abbiamo scoperto il cuore stesso del pacchetto, l'Event Editor (editor di eventi): una tabella che vi permette di programmare intuitivamente e visivamente tutto lo svolgimento del programma.

Il suo funzionamento è basato in sostanza sul posizionamento degli oggetti all'interno di sentenze (frasi) che ne descrivono le possibili relazioni — per esempio le collisioni tra i personaggi, i controlli sul passare del tempo, il movimento degli oggetti animati, la collisione con gli oggetti di background e via di questo passo.

Nell'Event Editor trovate così decine di opzioni e settaggi di varia-

bili: ma non vi preoccupate, ogni opzione è interfacciata tramite una finestra in perfetto look Windows 3.x.

Questa non vuole essere una recensione in quanto la versione di KNP inviataci dal distributore non è la versione commerciale bensì, come abbiamo accennato in apertura, la versione test 1.0, quindi ancora da modificare e da mettere a punto. Non abbiamo avuto la documentazione, e i bottoni di help e di alcune altre funzioni non sono ancora implementate o perfettamente funzionanti.

Ma per quanto abbiamo visto, e se la nostra esperienza non ci inganna, la velocità e la potenza di KNP vi sbalordirà, e molto presto potremo avere giochi Windows davvero di qualità anche dalla mano dei 'creativi' nostrani. Due ultimi dettagli: la prima particolarità consiste nel fatto che KNP genera degli eseguibili 'stand alone' di dimensioni davvero piccole; la seconda è che è presente anche l'opzione per creare automaticamente la documentazione del nostro programma!

E per concludere una nota aggiuntiva, non meno importante delle altre. Come al solito, lo diciamo perché è avvenuto anche per AMOS, la Europress continua a limitare i propri programmi indicando sempre qualcosa nel nome che riconduca al gioco: ora, non che noi riteniamo il gioco un sottoprodotto o qualcosa di inferiore nella scala della programmazione, ma piuttosto troviamo limitante che un programma del genere si chiami Klik & Play quando in realtà le possibilità sembrano ben più ampie.

Non vediamo infatti nulla che possa impedire lo sviluppo di un programma multimediale o meglio ancora 'ipermediale' — come un 'punto informativo' oppure un programma educativo o una guida interattiva.

Insomma, abbiamo aspettato tanto per vederlo funzionante, ora dobbiamo armarci di pazienza e attendere ancora un poco per vederlo sugli scaffali pronto per essere acquistato, e noi allora saremo lì.

E se poi qualcuno dovesse dubitare della Europress — in fondo non è una casa software molto diffusa nelll'ambito MS-DOS — sappiate che KNP ha un altro 'papà' ben più illustre: la Maxis, società a cui dobbiamo programmi del calibro di SimCity, SimCity 2000 e tutti i Sim... del mondo.

Se non è una garanzia questa...

GameByte Magazine

La rivista 'in pixel'

E' buffo parlare su una rivista di un'altra rivista, specie se quest'ultima, nonostante l'assonanza del nome con Gigabyte, non ha assolutamente a che fare con le pubblicazioni della nostra casa editoriale: sembra quasi di fare pubblicità alla concorrenza. Ma Game Byte è una rivista molto particolare, non tanto per gli argomenti trattati: dopo tutto le riviste di videogiochi proliferano, ma per la sua realizzazione. Si tratta infatti di una rivista senza l'abituale supporto cartaceo, completamente "software" che circola gratuitamente tra le BBS di tutto il mondo.

BIT CHE PARLANO DI BIT

Game Byte non è altro che un file "zippato" che è possibile reperire in diverse BBS, contenente testi e grafica. Il primo numero risale ormai al "lontano" giugno del '92, e da allora la rivista ha subito parecchi cambiamenti. Anzitutto nelle dimensioni: si è passati dai 400Kbyte scarsi del primo numero ai quasi due Megabyte degli ultimi. La rivista è strutturata adesso in maniera molto simile alle sue controparti cartacee, suddivisa per rubriche che contengono diversi articoli corredati di tanto di fotografie. Non siamo certo ai livelli di ipertesti multimediali, ma la consultazione è molto facile, diamo un'occhiata alla suddivisione in rubriche.

Recensioni Computer

Su ogni numero si trovano in media una ventina di recensioni di giochi, esclusivamente per PC per quanto abbiamo potuto vedere. Le recensioni cercano di sviscerare le caratteristiche dei vari giochi e, anche se in media sono molto professionali, spesso non descrivono il

gioco nei particolari, ma si tratta più di un commento critico di diversi aspetti del gioco. L'impressione è che si tratti insomma di recensioni per chi ha già una certa conoscenza del mercato dei videogiochi.

Lo stesso gioco può trovarsi recensito da diverse persone, il che offre una serie di punti di vista diversi e quindi maggiore obiettività.

Anteprime

Una prima, rapida occhiata ai giochi di prossima uscita, il livello di aggiornamento della rivista, a giudicare dalle date dei file sembra discreto: Wing Commander Armada è una buona anteprima per il mese di agosto, mentre una recensione, lo stesso mese, di X-Com non è il massimo della tempestività, considerato anche che si tratta di un gioco dell'americana Microprose e che dovrebbe essere più facile da reperire per gli americani della Game Byte.

CHI SONO, E PERCHE' LO FANNO?

Non lo sappiamo. Almeno non direttamente, visto che il nostro tentacolare direttore non è ancora riuscito a contattarli per colpa di un disguido a livello di Internet.
La mente del progetto Game Byte è Ross Erickson, che vive negli Stati Uniti, ma i collaboratori della rivista sono numerosissimi e sarebbe impossibile citarli tutti (trovate comunque informazioni a irguardo in qualsiasi numero). La rivista si mantiene grazie a contributi volontari, un pò come per lo shareware, e grazie a inserzioni di varie case di software, ma soprattutto grazie alla passione di Ross Erickson e del suo gruppo di recensori. Lo stesso Ross si è definito un semplice appassionato di videogiochi, che ha però avuto l'idea di sfruttare i nuovi mezzi telematici per mettere in contatto tra loro diversi appassionati — nei primi numeri invitava gli stessi lettori che ne avessero voglia e possibilità a inviare le loro recensioni alla rivista — distribuire le sue riviste, dare un taglio del tutto particolare a Game Byte e, con tutta probabilità, per procurarsi il materiale necessario per la rivista.

```
WING COMMANDER ARMADA DESIGNER'S NOTES

STRATEG
        When viewing an article:
The war
shot pi   Cursor keys     mouse      Scroll the article
determi   Esc        right button    Stop reading the article
provide   F1                         Show this help box
          F2                         Toggle 43/50-line mode on or off
For the   F5                         Change to a new color scheme
strateg   F8                         Save the article to a text file
assigne   F9                         Print the article to LPT1 or LPT2
informa   F10         left button    View pictures
or her
availab When viewing a picture:
lead th
          Enter       left button    Go to the next picture
In desi   Esc        right button    Return to the article
multi-p   F7                         Save the picture to a GIF file
conquer
part of the universe, each player must explore the system, seeking plan
rich in resources with which to build either a mining station, a defens
F1 = Help
```

Recensioni Console

La sezione di recensioni di giochi per console come Megadrive e Super Nintendo è probabilmente la più "debole" della rivista: i giochi non sono incredibilmente aggiornati ma soprattutto si riferiscono a un mercato americano che spesso differisce abbastanza da quello europeo.

Note del Direttore

E' l'equivalente dell'editoriale delle nostre riviste. Oltre a pregnanti opinioni da direttore si trovano voci e novità dal mondo informatico e videoludico, tutte le reti e le BBS in cui è possibile recuperare i file di Game Byte e altre amenità come un indice degli articoli della rivista, classifiche di giochi, una specie di cerco\trovo compagni per partite via modem, etc.

Varie

E' probabilmente la sezione più interessante di Game Byte. Qui si trovano tutti gli articoli che non riguardano recensioni o anteprime. Ci possiamo trovare per esempio delle interessantissime interviste. Nei primi due numeri, per esempio si GB scambiava quattro chiacchiere con due mostri sacri del mondo dei videogiochi: Chris Roberts (Wing Commander) e Richard Garriott, il Lord British della serie Ultima (ricordavate, per esempio, che il primo Ultima fu interamente scritto in Basic?).

Ma ci potete trovare anche articoli su questa o quella fiera, pezzi sulle tendenze del mercato dei giochi, curiosità, anche di un certo spessore tecnico, e aiuti e suggerimenti su alcuni giochi.

Annunci

L'angolo della pubblicità di Game Byte, uno spazio destinato ad annunci delle case di software e un

COME SI 'SFOGLIA'?

La rivista è strutturata in una serie di sottomenù, con la consueta struttura ad albero, di immediata consultazione.
Se il formato software ha qualche punto debole rispetto a quello cartaceo, ha però anche i suoi vantaggi.
L'articolo che state leggendo può, ad esempio essere salvato in un file di testo separato dalla rivista, può essere anche stampato, mentre per visualizzare le eventuali immagini contenute nell'articolo basta premere F10. Una qualsiasi immagine della rivista può essere inoltre salvata in formato .GIF tramite la pressione di un tasto.

STANDARD

facile

ABBIAMO L'ESCLUSIVA!

Ecco, a titolo di esempio, una breve lista degli speciali, per la maggiorparte interviste, pubblicate nei primi 19 numeri di Game Byte:

N.	Speciale	
2	Richard Garriott of Origin	(Ultima series)
3	Chris Roberts of Origin	(Wing Commander, Strike Commander)
4	ID Software	(Wolfenstein 3D, DOOM, Commander Keen)
5	Damon Slye of Dynamix	(Red Baron, Aces of the Pacific)
5	Scott Miller of Apogee	(Wolf3D, Duke Nukem)
6	Bob Bates of Legend (Part 1)	(Spellcasting 101)
7	Bob Bates of Legend (Part 2)	
8	Looking Glass Technologies	(Ultima Underworld)
9	Warren Spector of Origin	(Serpent's Isle)
9	Ron Gilbert of Humongous	(Putt Putt)
9	- Winter CES Report -	
9	- Hardware Issue:	sound cards, joysticks, etc. -
10	Sid Meier	(Pirates!,Civilization,RR Tycoon)
11	John Garcia of Novalogic	(Comanche, Ultrabots)
11	-CD-ROM and the PC: Entertainment, Multimedia, and more-	
12	The Summer C.E.S. Report(s)	
12	John Cutter and Raymond E. Feist	(Betrayal at Krondor)
13	The Tornado Digital Integration Team	
13	Adanac Command Systems	
14	Larry Holland	(X-Wing, SWOTL, Battle of Britain)
14	Dave Kaemmer (Papyrus)	(IndyCar Racing, Ind 500)
14	Richard Garriott	(State of the Art)
15	Vijay Lakshman (Bethesda)	(Development at Bethesda)
15	Chris Weaver (Bethesda)	(The Gaming Industry)
16	Preliminary C.E.S. Report	
16	SIMIS - Developers of Flight Simulator Toolkit	
17	- Winter CES Report -	
17	Interview with Looking Glass Technologies (System Shock)	
18	Interview with 21st Century Entertainment	
18	Interview with Digital Integration	
18	F-14 Fleet Defender Player's Guide	
18	Fightertown trip report	
19	The European Computer Trade Show report	
19	The 1994 Computer Games Developers Conference report	

facile

UN'ALTRA OPINIONE...

(intervento di Stefano "BDM" Petrullo, assistente di redazione di TGM, PC ACTION e CONSOLEMANIA)

Sono ormai anni che seguo il mercato videoludico internazionale e sapevo dell'esistenza di riviste "on-disk" di questo tipo. Gamebyte mi ha fatto un'ottima impressione; graficamente non è purtroppo il massimo (del resto ciò appesantirebbe un tantino i file, non trovate?), ma a livello di contenuti e competenza potrebbe dar del filo da torcere a parecchie riviste "tradizionali"; un esempio sono i test di velocità eseguiti durante la prova di Ultima 8, o le comparazioni su varie macchine. Non sono molto d'accordo sul discorso "approfondimento" che affronta il mio illustre collega Stefano Giorgi: io penso che Gamebyte nasca essenzialmente per chi segue il mercato; e per questo target di utenza è perfetta!

Per ciò che riguarda invece il "taglio" delle recensioni; la varietà e il diverso stile di scrittura non credo creino grossi problemi. Bisogna infatti tenere conto che la rivista è redatta e distribuita telematicamente; certo l'assenza di uno "schema base" per le recensioni non rappresenta l'optimum in quanto a chiarezza — chiarezza alla quale si riesce comunque a sopperire attraverso la presenza di più recensioni dello stesso prodotto.

In definitiva: bravo Ross Erickson!

modo, probabilmente di racimolare qualche soldo per la rivista.

Posta

E' la classica rubrica della posta, a parte il fatto che le lettere possono essere inviate nei modi più disparati possibili. Tramite la cara buona vecchia posta, tramite Internet, Compuserve e un paio di BBS associate direttamente alla rivista, un metodo, come abbiamo visto sul numero scorso, molto più veloce ed efficace.

NE' CARNE NE' PESCE?

Ma Game Byte, a mio parere, non intende semplicemente essere la versione software di una rivista cartacea, difficilmente reggerebbe il confronto visto che la classica rivista ha una leggibilità di gran lunga maggiore. Un articolo su video può diventare facilmente 'pesante' se non è ben strutturato e gli articoli di GB, spesso e volentieri non sono leggerissimi visto che si tratta per lo più di testi unici, la strutturazione e la suddivisione dei testi è infatti lasciata, a quanto sembra, alla discrezione del recensore visto che la struttura degli articoli a una varianza decisamente alta anche all'interno dello stesso numero.

Nè intende dare un'informazione completa e tempestiva a tutti i costi su tutte le uscite, e del resto non potrebbe visto che si tratta di una rivista, almeno nelle intenzioni, internazionale.

Game Byte è, a mio parere, un tentativo di organizzare la quantità di dati che è reperibile in un sistema telematico nella forma più tradizionale di una rivista, un qualcosa a metà tra quella che può essere un'area conferenze di una BBS e una rivista vera e propria, un punto di incontro di appassionati per appassionati, estremamente vitale ed aperto. E sono orientate a questo scopo molto rubriche della rivista come il punto d'incontro per giocatori che cerchino qualcuno con cui giocare via modem.

Per questo ho trovato particolarmente interessante la rubrica Varie, che raccoglie senza apparente coerenza articoli di vario tipo. Ci sono interviste estremamente interessanti (secondo me realizzate con qualche sistema di posta elettronica) e articoli di un certo spessore tecnico che danno anzitutto un'idea della competenza di chi scrive e organizza la rivista, ed è proprio il genere di articoli che l'appassionato vuole leggere per estendere le proprie conoscenze al di là della lista delle prossime uscite.

Il rovescio della medaglia è che si tratta di articoli abbastanza specialistici talvolta non molto adatti per i neofiti: anche nelle recensioni l'impressione è che si dia spesso per scontata una certa conoscenza del mercato dei videogiochi e dei giochi più famosi — sembra quasi una pubblicazione per addetti ai lavori — forse contando sul fatto che chi ha accesso a una BBS per procurarsi il file di Game Byte, ha una conoscenza dell'ambiente già di un certo livello (bisogna considerare, poi, che la rivista è interamente in inglese).

Game Byte è insomma un'ottima occasione (soprattutto molto economica) per informarsi sul mondo dei videogiochi in maniera, almeno per quanto riguarda i titoli, non del tutto esauriente, ma raccogliendo informazioni tecniche o meno e curiosità vicine al mercato americano, che non sempre si riescono a trovare sulle riviste "ufficiali".

.BAT

DECOMPRIMERE PER VEDERE

I primi numeri di GameByte sono divisi in formato 'solo testo' e 'testo+grafica' e infatti portano, nel nome, le sigle TXT e GRA dopo il numero della rivista.

In seguito Erickson ha pensato bene di separare nettamente i due elementi, permettendo così agli utenti di prelevare via modem la rivista vera e propria senza immagini e magari, in un secondo tempo, aggiungervi il file (più corposo) delle immagini.

Si tratta in entrambi i casi di file 'zippati' non più grandi di un dischetto ad alta densità, che vanno decompressi e contengono il file .EXE capace di gestire automaticamente il testo (un file .DAT) e la grafica.

GAMEBYTE, DOVE SEI?

Potete rintracciare i file di Game Byte su diverse BBS un pò per tutto il mondo, su Compuserve e da altre reti come la America on Line, ma il modo più semplice è sicuramente quello di collegarsi al servizio telematico della Xenia Edizioni, Pegaso, che avremo cura di rifornire costantemente con gli ultimi numeri della rivista, e che già da questo mese mette a disposizione quasi tutti i numeri a partire dai primissimi (una vera e propria enciclopedia dei videogiochi!).

Vi consigliamo come al solito di prelevare l'elenco dei file presenti nell'area di GigaByte e di spulciarlo off-line prima di accingervi a prelevare quello che vi serve.

SORRIDERE, PREGO!

Quasi ogni recensione, e diversi altri articoli di Game Byte, sono corredati di uno o più immagini: è sufficiente premere F10 per fare apparire la schermata del gioco in questione.

STANDARD

TIPOLITOMATICA
Il Computer in Tipografia

E' possibile dotarsi di una attrezzatura dedicata alla computer grafica senza spendere un patrimonio? Dipende dalle esigenze, naturalmente.
In questo articolo — il primo di una serie — esamineremo le soluzioni ottimali per piccole e medie tipografie che dal lavoro tradizionale vogliono avvicinarsi gradualmente a quello litografico. Le stesse indicazioni, comunque, valgono per quei grafici-esecutivisti che intendono trasferire su computer il loro lavoro, tentando l'approccio con strumenti hardware e software per verificare se questi possono effettivamente sostituire quelli tradizionali.
Infine, nell'articolo ci sono diverse curiosità e alcuni approfondimenti generali...

IL TARGET: PICCOLE E MEDIE TIPOGRAFIE, MA NON SOLO...

Abbiamo volutamente escluso da questo articolo le tipografie e i centri grafico-editoriali di grosso calibro, dal momento che — superato un certo livello — tali strutture tendono a dirottare la fase di composizione grafica all'esterno verso studi specializzati oppure, all'opposto, adottare al loro interno strumenti tecnologici di un certo livello e personale specializzato trasformandosi così in un centro polivalente, dove vengono eseguite tutte le fasi della creazione di un documento, dalla digitazione del testo e acquisizione delle immagini alla produzione delle pellicole finali, utilizzando attrezzature costose e personale apposito.

Ben diversa è la situazione di quelle tipografie piccole e medie — già dotate di impianti per la **stampa offset** o che ne prevedono l'adozione — che da un sistema di lavoro tradizionale vogliono passare, in parte o totalmente, ad un sistema di editoria elettronica[2] che consenta loro la realizzazione grafica di un documento anche complesso.

Questo tipo di aziende, molto spesso, si ritrova in una delle seguenti situazioni:

(a) non ha mai utilizzato strumenti informatici, per cui non ha idea di quale computer adottare e dei programmi e periferiche[3] di cui servirsi;

(b) ha acquistato un computer, uno o più programmi ed eventualmente qualche periferica (in genere stampante e scanner) ma si trova di fronte ad una serie di problemi tali da scoraggiare ogni iniziativa e in ogni caso non riesce ad ottenere quello che sperava dalla struttura acquistata;

(c) possiede già da tempo diverse attrezzature e programmi, riesce ad eseguire con un certo successo la maggior parte dei lavori ma vorrebbe sfruttare meglio il tutto realizzando lavori più complessi oppure velocizzando e semplificando il sistema di lavoro già esistente.

Ognuna delle tre situazioni sopra esposte, o qualsiasi altra simile, potrà trovare spunti risolutivi attraverso le informazioni che daremo in questo articolo.

Ma vediamo come muoverci, andando prima di tutto ad esaminare i risultati che vogliamo ottenere.

Premesso che, se escludiamo alcuni 'esperimenti' che sicuramente ci si ritroverà a fare nel settore, in questo progetto di 'informatizzazione' non ci interessano operazioni come l'elaborazione di immagini fotografiche a colori da riprodurre in pellicola, le considerazioni sui

1. NON FINISCE QUI
Naturalmente le competenze dei nostri collaboratori non possono esaurirsi semplicemente in un articolo di contenuto generale: lo staff tecnico di GigaByte resta a disposizione dei lettori per qualsiasi chiarimento aggiuntivo, aiuto o suggerimento sugli argomenti che esporremo (e non dimenticate che potrete anche reperire materiale attraverso il nostro servizio telematico).
Inoltre in questo stesso numero chi è interessato può trovare diversi altri spunti di approfondimento, come la recensione del programma PagePlus 3.0 e quella del CD-ROM Fantazia Fonts & Sounds.

2. D.T.P.
In inglese DTP (Desk Top Publishing, editoria da scrivania). Con questo termine si indica la composizione di un documento attraverso strumenti informatici (hardware e software) al di là della semplice digitazione e strutturazione del testo, e quindi l'impaginazione in cui vengono abbinati elemento di testo e di grafica.
Al termine DTP — legato più che altro al periodo in cui ci si orientava verso prodotti monocromatici — se ne è in seguito affiancato uno dal significato più ampio e nato assieme alla stampa stessa, il quale comprende anche cose come l'acquisizione e gli interventi su immagini fotografiche e sul colore in generale, insomma tutta quella fase che precede la stampa vera e propria: si chiama infatti 'pre-press' (pre-stampa).

3. PERIFERICHE
Col termine periferica in informatica si indica qualsiasi elemento distinto dall'unità centrale (la CPU, ovvero il circuito che rappresenta il 'cervello' del sistema), e deriva proprio da questa sua caratteristica di essere 'distante' dal centro dove avvengono i calcoli.
Viene quindi utilizzato per descrivere tanto elementi visibilmente 'staccati' dal computer (stampante, mouse, tastiera, video) quanto parti 'integrate' nel 'case' (la struttura metallica in cui è contenuta l'unità centrale di elaborazione) come i drive per i dischetti o il disco fisso.

STANDARD

QUICK PRINTING

La 'stampa rapida', un fenomeno importato dagli USA è sorto verso la fine degli anni ottanta parallelamente all'avvento di tecnologie che oggi sono più o meno alla portata di tutti: le interfacce grafiche come quella del Macintosh o di Windows, il linguaggio Postscript e i programmi di disegno vettoriale, le stampanti con risoluzione da 300 dpi e superiori, la tecnologia dei font scalabili, le fotounità come la Linotronic, ecc.
Uno dei pionieri di questo fenomeno è stato Sakuja coi suoi Krishna Copy Center negli USA, ed è proprio grazie alla sua amicizia con l'Ing. Sandro Abeille che in Italia arrivano, alla fine degli anni ottanta, i centri microPrint, ai quali si affiancano man mano altri 'service' (così vengono definiti) come ProntaPrint, NewPrint ecc. (senza dimenticare naturalmente altri pionieri 'nostrani' come la Viappiani) creando delle vere e proprie 'catene' di centri in tutta la penisola.
Un centro di 'quick printing' insomma è l'evoluzione della tipografia ma soprattutto della vecchia e mai tramontata copisteria: al suo interno il pubblico può usufruire di servizi come la digitazione e impaginazione di testi, la stampa su laser o in offset, l'elaborazione di immagini grafiche di vario tipo, la scansione di immagini e documenti, e molti altri servizi legati sempre e comunque alle tecnologie di cui parlavamo in apertura.
Oggi il fenomeno dei 'service' si è in un certo senso ridimensionato (come accade con tutti i fenomeni tecnologico-commerciali) a seguito della progressiva evoluzione di studi grafici, centri di stampa e fotolito tradizionale, così come per l'adozione — da parte di grandi e medie case editrici — delle tecnologie legate al Desk Top Publishing; e il suo ruolo l'ha giocato anche la diffusione di tali tecnologie presso i privati grazie al progressivo abbattimento dei prezzi di hardware e software.

requisiti 'classici' che una attrezzatura informatica deve soddisfare in una tipolitografia sono sostanzialmente le seguenti:

1 - e' nececessario raggiungere una definizione di stampa finale di almeno 300 punti per pollice[4], tanto per le bozze quanto per la realizzazione di lavori dove non è richiesta una pellicola ad alta risoluzione da fotounità[5];

2 - la maggior parte dei lavori sarà formata da elementi di testo e grafica al tratto oppure con retinature[6] create dal computer e raramente saranno presenti immagini retinate prodotte dall'acquisizione di immagini con scanner, soprattutto a colori (quest'ultima serie di possibilità viene affrontata in un riquadro apposito, dove parleremo di come far 'crescere' il nostro sistema informatico;

3 - la stampa definitiva, se prodotta all'interno e non da una fotounità esterna, avverrà su carta (lucidi) oppure su pellicola (acetato), dopodiché da questi verrà prodotta la lastra per la stampa offset oppure, nel caso della stampa tipografica tradizionale, il 'cliché' in piombo o in fotopolimero.

4 - nel caso di stampa su pellicola o produzione di bozze a colori attraverso strutture esterne (service, ecc.) dovrà essere prodotto un supporto magnetico e una serie di file che non presentino problemi di compatibilità. In termini 'non informatici' questo significa che la tipografia dovrà essere in grado di registrare il lavoro su uno o più dischetti (o supporti più capaci) in un formato utilizzabile senza problemi da un eventuale laboratorio esterno (service);

5 - i costi per l'approvvigionamento del materiale 'elettronico' (caratteri, disegni) non dovranno essere eccessivi, in modo da permetterne un valido assortimento;

6 - i (pochi) programmi utilizzati dovranno risultare veloci nella elaborazione della grafica, privi di malfunzionamenti e dal costo globale non eccessivo;

7 - dovrà essere possibile apprendere l'uso di tali programmi in tempi brevi e senza investire grosse somme o molto tempo in corsi esterni.

L'HARDWARE: IL COMPUTER

La scelta di un personal computer orientato alla grafica spesso conduce lungo strade del tutto inaspettate e quasi mai prive di ostacoli, soprattutto perché in quei casi ci si lascia guidare da motivazioni che, alla fine, con la produttività non hanno molto a che fare.

In genere ci sono due tendenze principali, legate agli eterni due 'concorrenti' in gara: si sceglie il Macintosh della Apple perché è quello più utilizzato per questo tipo di attività, oppure il PC compatibile IBM[7] perché così si risparmia sotto diversi punti di vista.

In entrambi i casi possono essere commessi degli errori di valuta-

facile

LA STAMPA OFFSET

La stampa offset, basata sul fenomeno fisico-chimico di repulsione fra acqua e sostanze grasse (inchiostro), si svolge in due fasi principali. La prima è rappresentata dalla realizzazione della 'matrice di stampa' che, a differenza della tradizionale composizione attraverso i 'tipi' (caratteri) al piombo o alla resina, è costituita da una lastra di materiale metallico o plastico trattata con resine fotosensibili. Queste lastre vengono 'impressionate' con l'esposizione attraverso una pellicola (in genere acetato o lucido semitrasparente) positiva o negativa in un apparecchio detto 'bromografo'.
Nella seconda fase si procede all'avvolgimento della lastra intorno al cilindro di stampa, grazie al cui movimento essa verrà in contatto con i rulli umidificatori e quelli inchiostratori: i primi depositano sulle parti non incise della lastra una soluzione composta da acqua, gomma arabica e acido, facendo in modo che i secondi possano così trasferire sulle parti incise l'inchiostro e quindi creare ad ogni passaggio la 'matrice' di stampa che verrà trasferita sulla carta.
I vantaggi di questa tecnologia di stampa rispetto a quella tradizionale sono molteplici, ma per alcuni lavori possono rivelarsi anti-economici: è il caso di piccole tirature e stampe occasionali, oppure nella stampa su materiali particolari.

Studio Foto Callegari

4. DPI (dots per inch)
Dots Per Inch (Punti Per Pollice) è il termine comunemente utilizzato per indicare la qualità/definizione di stampa, e rappresenta — come si intuisce dal nome — la quantità di punti che una stampante riesce a produrre su una superficie della grandezza di un pollice (la misura anglosassone equivalente a 2,54 cm).
Una cosa importante e quindi da tenere presente è la differenza fra la rappresentazione a video di un documento e ciò che verrà riprodotto su carta, elementi differenti e variabili in funzione dell'hardware (scheda grafica, scanner, stampante) e del software (DOS, Windows, Mac) utilizzati: in questo senso è divenuto famoso il termine — troppo spesso adottato a sproposito — WYSIWYG, *What You See Is What You Get*, ovvero ciò che vedi (a video) sarà ciò che ottieni (in stampa), utilizzato per indicare la caratteristica di un software di dare un'anteprima più o meno fedele di ciò che sarà il documento finale una volta stampato.

5. IMAGESETTER
La fotounità (ingl. imagesetter) è quella apparecchiatura che consente di 'tradurre' (rasterizzare) ciò che abbiamo elaborato su computer in una rappresentazione puntiforme su pellicola, generalmente con una definizione che va dai 1200 dpi in su, e utilizzando per questa operazione un 'interprete' del linguaggio PostScript (vedi) basato su un sistema hardware o software detto RIP (Raster Image Processor, elaboratore di immagini a scansione di punti).
Oggi esistono speciali fotounità in grado di produrre direttamente la lastra per la stampa offset, saltando così il passaggio attraverso la realizzazione della pellicola e la successiva incisione della lastra stessa (nel disegno grande della pagina precedente è raffigurata una Linotronic, mentre nel disegno piccolo qui sotto potete farvi un'idea di come è fatta un'unità RIP).

STANDARD

6. LA RETE DEI PUNTI
Il retino (ingl. screen) è la trasformazione in punti di una immagine a tono continuo, cercando di riprodurre la tonalità dell'originale attraverso l'accostamento di punti di grandezza diversa oppure — quanto ciò non sia possibile a causa della limitazione del sistema di visualizzazione o di stampa — attraverso la distribuzione di punti di uguali dimensioni con distanze diverse.
Il processo ricorda un po' quello che nello scorso numero abbiamo descritto parlando del dithering nei programmi di grafica.

7. COMPATIBILI, CLONI & ASSEMBLATI
Non sempre è necessario acquistare modelli 'di marca', anzi la maggior parte degli utenti di PC preferisce i cosiddetti 'assemblati' per la loro garanzia di espandibilità e manutenzione oltre che di economicità.
Naturalmente in questo campo saranno le situazioni e le offerte del momento a determinare per ognuno la convenienza dell'acquisto.

8. C.Y.M.K.
Lo standard della quadricromia, utilizzato per la maggior parte delle applicazioni di stampa a colori, è quello basato sulla riproduzione di una qualsiasi sfumatura cromatica attraverso l'utilizzo dei quattro colori di base: ciano o azzurro (Cyan), giallo (Yellow), magenta o rosso (Magenta) e nero (blacK). Questi vengono utilizzati in percentuali variabili ed è possibile verificarlo osservando (anche su questa pagina) con una lente di ingrandimento: i colori di un'immagine sono in realtà composti da diverse densità di punti dell'uno o dell'altro dei quattro colori di base, accostati in modo da creare — ad occhio nudo — l'illusione della sfumatura desiderata o di quella dell'immagine originale.
Naturalmente lo standard di quadricromia è solo uno di quelli disponibili nei sistemi tradizionali e in quelli computerizzati: ad esempio altrettanto importante è il sistema Pantone (a tale proposito vi rimandiamo alla recensione di PagePlus in questo stesso numero e più precisamente all'analisi della gestione dei colori da parte del programma).

STANDARD

zione, ritrovandosi poi ad aver investito in modo poco profiquo somme che avrebbero potuto essere utilizzate più efficacemente e più produttivamente.

Alla luce di quanto esposto nel paragrafo precedente, le considerazioni riguardo ai due tipi di computer sono diverse:

1 - è possibile ottenere una qualità di stampa di 300 o anche 600 punti per pollice su un gran numero di stampanti, quasi tutte collegabili tanto ai sistemi Apple Macintosh quanto a quelli MS-DOS e Windows. E' preferibile in ogni caso una stampante laser dotata di linguaggio Postscript, compatibile con entrambe i sistemi e in grado di emulare anche lo standard HP Laserjet. Ad esempio, se consideriamo alcuni modelli di stampanti Apple oppure le stesse laser della Hewlett Packard (HP), ne troviamo diversi in grado di soddisfare tutti questi requisiti.

Stiamo naturalmente parlando di una stampante bianco e nero, visto che quelle a colori non sembrano ancora adatte a lavori di questo tipo;

2 - sarà importante scegliere un software in grado di gestire bene la separazione in quadricromia[8] e le retinature anche sotto forma di gradazioni di colore: a questo scopo esistono programmi validissimi tanto su Macintosh (in maggioranza) quanto su PC;

3 - si avrà cura di garantire un 'nero' di stampa uniforme a costi ri-

facile

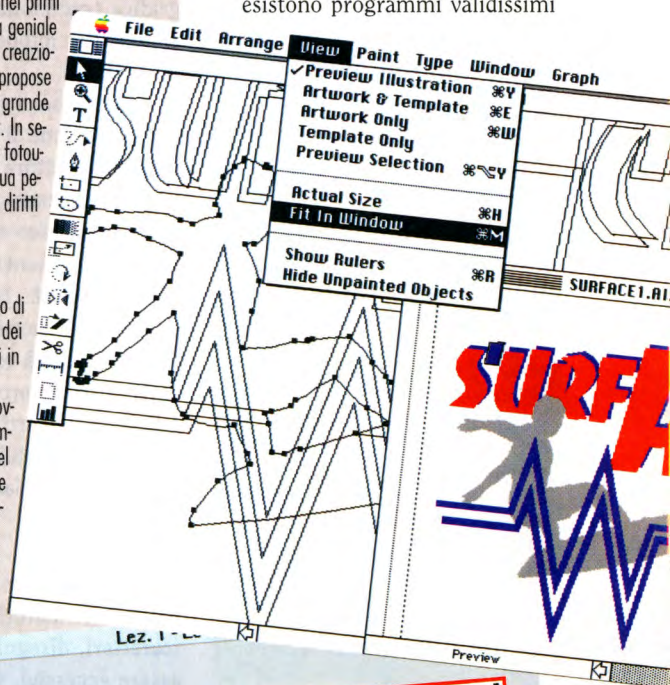
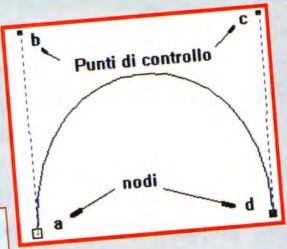
POSTSCRIPT: INTERPRETARE LA GRAFICA

COME E' NATO

Il linguaggio PostScript ha le sue origini (come tutte le cose che hanno poi fatto la fortuna di casa Apple) nei rivoluzionari esperimenti di programmazione grafica digitale che si svolsero nei primi anni ottata al PARC, il Centro Ricerche Xerox di Palo Alto, California. Nato dalla geniale intuizione di John Warnock che, dopo aver lavorato al progetto originale per la creazione di un linguaggio di descrizione grafica, fondò nel 1982 la Adobe Systems e propose l'anno successivo il linguaggio finale alla Apple Computer, allora capitanata dal grande Steve Jobs, la quale lo adottò subito per la sua prima stampante, la LaserWriter. In seguito il inguaggio verrà subito adottato per realizzare il primo RIP PostScript per fotounità da parte della Linotype, e ancora oggi chiunque voglia incorporare in una sua periferica tale linguaggio deve pagare una royalty alla Adobe, che ne detiene i diritti esclusivi.

CHE COS'E'

In sostanza il PostScript è un PDL (Page Description Language, ovvero linguaggio di descrizione della pagina) nato dalla necessità (all'inizio utopistica) di produrre dei documenti la cui qualità fosse indipendente dalla periferica di stampa, e quindi in grado di adattarsi a quest'ultima sfruttandone la definizione grafica.
Per arrivare a ciò si pensò di sfruttare il modo stesso in cui il computer lavora, ovvero l'elaborazione numerica, e più precisamente abbinando la creazione dell'immagine alla costruzione matematica di una curva come elemento alla base del segno. A questo proposito si prestò egregiamente la struttura delle famose Curve di Bezier, composte da tre valori: un punto di inizio, un punto finale e una funzione matematica che ne descrive il percorso intermedio.
La potenza e la flessibilità del linguaggio PostScript e di quelli che l'hanno affiancato (come il metalinugaggio grafico di Windows, il QuickDraw della Apple o la tecnologia TrueType) hanno quindi rivoluzionato il modo di creare, elaborare e riprodurre immagini (attraverso il software di grafica vettoriale) e caratteri (i cosiddetti font), in una evoluzione che non si è ancora arrestata e che viene sostenuta in gran parte dai costruttori di periferiche di stampa e di fotounità.

Foto a destra: ecco come viene spiegato il concetto dell'applicazione delle Curve di Bezier alla grafica nella prima lezione del corso interattivo Jackson dedicato a *Corel Draw*.
Nell'immagine sopra, invece, il meccanismo delle curve in una applicazione pratica: la creazione di un logo col programma *Adobe Illustrator 3* per Macintosh (notate la differenza fra la visualizzazione 'a fil di ferro' e quella di 'anteprima').

Tecnica di rappresentazione
I punti necessari per descrivere una curva di Bézier sono quattro.
Punti di controllo
nodi
Le figure visualizzanno i due estremi simili a e d, conosciuti con il termine di nodi.
Ad ogni nodo viene associato un punto di controllo, nella figura, b e c
Sez. 7

dotti, e una spesa sui materiali di consumo che non trasformi la produzione in un'operazione economicamente passiva. Comunque, visto che questo aspetto riguarda le stampanti, in questo caso il tipo di computer non riveste una importanza decisiva: quello che conta, invece, è l'utilizzo di una buona stampante laser;

4 - il Macintosh è indubbiamente il tipo di computer più utilizzato nelle strutture (service, fotolito, ecc.) dove vengono offerti servizi di stampa su pellicola da fotounità o di bozze a colori, ed è in grado di leggere e scrivere in ogni caso anche i dischi in formato MS-DOS. Inoltre, fatto significativo, i migliori software grafici su PC possono produrre documenti interpretabili dai progammi Macintosh, mentre non è sempre vero il contrario;

5 - la maggior parte del materiale grafico[9] commerciale e shareware si trova a prezzi incredibilmente convenienti nel formato per PC, e questo vale anche per le raccolte di caratteri. Non è facile trovare su Mac lo stesso assortimento e la stessa convenienza per quanto riguarda tale materiale, a meno di non servirsi di acquisti per corrispondenza dagli Stati Uniti, utilizzando il fax e la carta di credito. Ma è una soluzione che forse si adatta soltanto ad una minima parte dei lettori;

facile

CORSI E RI-CORSI

La Casa Editrice Jackson ha recentemente pubblicato una serie di corsi interattivi (o 'di autoistruzione', come li definisce la casa editrice) con dischetto (PC Guide), due dei quali sono dedicati a Corel Draw e Microsoft Word per Windows. Pubblicazioni di questo tipo rappresentano una vera manna per l'utente, visto che permettono di 'impratichirsi' del software in modo ottimale e in poco tempo (i due corsi citati sono divisi rispettivamente in 8 e 12 lezioni e si presentano in una veste chiara ed efficace) oltre che rappresentare un investimento davvero insignificante se paragonato a quello di corsi 'ufficiali' della durata di due o tre giorni e al tempo che in seguito fanno risparmiare grazie alla padronanza che si riesce ad acquisire grazie al loro corretto utilizzo.

6 - il software dedicato alla grafica e al DTP ha avuto una evoluzione più lunga e risulta quindi spesso più 'maturo' sulle piattaforme Apple rispetto a quelle MS-DOS, in particolare perché il sistema operativo Windows, essendo quello più utilizzato per tali applicazioni, è molto più giovane di quello 'nativo' del Macintosh. Ci sono tuttavia programmi compatibili con Windows che ancora non hanno visto una 'versione' Macintosh: l'esempio più eclatante è dato da Corel Draw (uno stupendo programma di grafica di cui vi parleremo presto in un contesto più ampio riferito proprio a questo tipo di programmi).

Inoltre, le versioni Windows di programmi nati e 'cresciuti' su Macintosh risultano molto più costose (oltre che più lente e maggiormente soggette a malfunzionamenti) proprio in virtù della 'traduzione' subita e della nota maggiore instabilità del sistema Windows rispetto al System di Apple Macintosh;

7 - la semplicità d'uso[10] e la coerenza[11] dell'ambiente grafico Macintosh rende molto più semplice l'apprendimento e l'utilizzo anche esteso dei programmi stessi.

Tuttavia, se ci si prende la briga di acquistare e consultare qualche buona guida[12] o **un corso interattivo**, qualsiasi programma può diventare il nostro migliore alleato nel lavoro dopo pochissimo tempo.

MACINTOSH O PC, QUESTO E' IL DILEMMA?

Fatte quindi le dovute considerazioni, ci si trova di fronte ad un dilemma ancora più insanabile: entrambe le macchine hanno lati positivi e negativi, anche se dal punto di vista della professionalità la bilancia sembra pendere favorevolmente dal lato Macintosh.

Alla luce delle numerose esperienze positive raccolte o vissute personalmente[13], potremmo non esitare nell'orientarci vero una soluzione basata esclusivamente sulle macchine della Apple, ma non sarebbe giusto precludere del tutto le possibilità che il mondo PC, come abbiamo visto, può offrire.

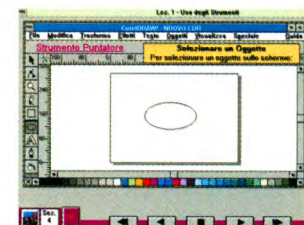
In questo articolo però vogliamo proporre una soluzione diversa dal solito, che a prima vista potrà sembrare strana o persino azzardata, ma che alla luce di una attenta riflessione (e soprattutto in seguito alla verifica dei risultati ottenuti da

9. CLIP ART
Le raccolte di disegni 'pronti' assume una certa validità quando si tratta di materiale assortito e qualitativamente accettabile, ma soprattutto quando viene offerto in un formato che ne permetta ridimensionamenti o modifiche più precise, oltre che garantire alla fine sempre una qualità di stampa accettabile.

10. INTERFACCE UTENTE
Per un discorso un po' più approfondito sul modo in cui i due sistemi — Macintosh e Windows — presentano le loro funzionalità agli utenti viene in genere affrontato nella rubrica Arena e Plug'n'Play di GigaByte.

11. COME APPLE COMANDA
I programmatori che si dedicano allo sviluppo 'serio' di applicazioni per Macintosh sono seguiti e sostenuti dalla Apple stessa, ma devono comunque rispettare quelle regole che la casa ha stabilito riguardo agli 'standard' di interfaccia grafica e di funzionalità nei programmi. Questo salvaguarda l'utente, che una volta acquisita una certa dimestichezza con un programma, trova molto facile familiarizzare con gli altri proprio per il fatto di ritrovare la maggior parte dei comandi nel posto dove si aspetta di trovarli. Difatti gli utenti Macintosh sono noti per la loro abitudine di guardare i manuali solo dopo aver utilizzato i programmi per lungo tempo e solo se vi sono costretti per non essere riusciti a 'indovinare' una certa funzione.

12. MANUALI PER TUTTI
Diverse case editrici straniere (PeachPit Press, MacGraw Hill, Sybex) e italiane (Apogeo, Tecniche Nuove, Jackson) hanno pubblicato manuali pratici per l'apprendimento delle funzionalità di base o avanzate dei pacchetti di grafica ed editoria elettronica più diffusi.

Sotto: il corso Jackson su Corel Draw

13. PC VS MAC

Naturalmente negli ambienti informatici e soprattutto in rete (Internet soprattutto, ma anche nelle più piccole BBS) la diatriba fra i sostenitori dei due sistemi dura da una vita, con toni anche accesi (a questo proposito vi conviene seguire la rubrica ARENA per valutare di persona le differenze fra i vari sistemi operativi.
Per vostra curiosità abbiamo 'pescato' un paio di file di testo (in inglese) che raccolgono commenti soggettivi piuttosto negativi nei confronti del Macintosh: un utente Internet li ha lasciati in rete a disposizione di chi volesse leggerli. I file si chiamano PCVSMAC.ZIP e PCVSMAC2.ZIP.

14. USATO PREZIOSO

Oggi è possibile reperire materiale informatico (hardware e software) usato, oltre che attraverso gli annunci, anche attraverso gli stessi rivenditori: spesso all'origine di queste 'occasioni d'oro' ci sono proprio quelle strutture più grandi (studi grafici, grossi centri di stampa) che per 'aggiornarsi' a modelli più potenti svendono le macchine possedute creando così un mercato favorevolissimo per gli utenti meno esigenti.

15. ULTIMA VERSIONE?

Come vedremo non c'è bisogno, e spesso non è consigliato, di arrivare a tanto, e inoltre può capitare che assieme alle macchine si riesca ad avere anche la una versione recente ed originale di qualche buon programma di grafica o impaginazione.

16. MINIERA D'ORO

Come per molti altri settori, anche coloro che si dedicano all'utilizzo di un personal computer per lavori grafici o di impaginazione possono trovare nello shareware materiale davvero prezioso, in grado di aiutarli a superare problemi altrimenti irrisolvibili o a potenziare il loro lavoro rendendolo più flessibile e più semplice, oppure velocizzandolo.

chi l'ha adottata) si rivelerà sicuramente la più saggia.

Dunque, partiamo dal presupposto che abitualmente ci si orienta, come hardware, su un modello Apple Macintosh, e che il rivenditore cercherà nella maggior parte dei casi di farci acquistare l'ultimo modello e in configurazione ultra-potenziata: attenti, perché se non avete esigenze particolari (come il ritocco di immagini fotografiche a colori già citato all'inizio, ad esempio) potete scartare immediatamente — e vi conviene farlo — qualsiasi modello appena presentato o supercarrozzato.

Dalle esperienze raccolte, la maggior parte delle piccole e medie tipo-litografie utilizza con soddisfazione modelli non proprio recenti (dal Macintosh II/cx/x/si ai modelli LC/LC II/LC III, senza escludere qualche Mac SE/30 a cui è abbinato un monitor formato A4) generalmente corredati da una memoria che va dai 4 agli 8 megabyte, un hard disk da 80 megabyte e un monitor a colori da 13/14 pollici (a volte affiancato da un monitor monocromatico A4 oppure da 21 pollici).

Considerati i prezzi dell'usato[14] una soluzione come quella appena descritta potrebbe anche costare da un milione e mezzo (tempo fa abbiamo visto un annuncio in cui si offriva un Mac LC a 800.000 lire) a tre milioni (quest'ultimo caso potrebbe comprendere anche il monitor di grande formato oltre quello a colori).

Tutti questi modelli possono utilizzare tranquillamente le versioni anche più recenti[15] del software occorrente, e possono essere collegati anche a nuovi modelli di periferiche, scanner o stampanti che siano oppure potenziati per mezzo di schede acceleratrici.

Bisogna però considerare anche l'abbattimento dei prezzi nel mon-

Due momenti dell'impaginazione del primo numero di GigaByte con Quark XPress per Macintosh, con visualizzazione normale (1:1) e ridotta.

SOLUZIONI MINIME MA FUNZIONALI

Ecco la 'scheda minima' di una configurazione in grado di soddisfare la maggior parte dei tipo-litografi, prodotta attraverso una serie di sondaggi e dedotta dalle esperienze di chi vive il problema in prima persona e quindi basata su applicazioni pratiche.
Tenete presente che l'acquisto di un sistema informatico è più o meno simile a quello di un'auto: l'usato va bene, ma molto dipende dai modelli e dalle condizioni in cui è stato tenuto dai precedenti proprietari; altrimenti si rischia di spendere molto tempo e soldi dal 'meccanico'.

SOLUZIONI MACINTOSH

Vi consigliamo la serie II oppure gli LC successivi al primo, quindi IIx/IIcx/IIsi (evitate modelli 'ibridi' come il IIci) oppure LC II/III/475, RAM 4-5-8 Mb, Drive HD 1,44 - Hard Disk 80 Mb, monitor colore 13-14, eventuale monitor pagina A4 oppure doppia pagina (21")...............L. 1.500.000 - 2.500.000
Volendo spendere qualcosa di più è possibile ottenere modelli potenti ma attualmente fuori produzione come il Mac IIfx e persino qualche modello di Quadra (attenzione a scegliere i modelli successivi alla prima serie per evitare problemi di compatibilità, oppure verificatela installandovi per prova il software che utilizzerete prima di acquistarli).

SOLUZIONI PC

PC: 386 DX 40 - 486 DLC 40, RAM 4 Mb-8 Mb, scheda SVGA 1 Mb, Hard Disk 80-130 Mb, monitor colore SVGA 14" .... L. 1500.000 - 2.000.000

Software fondamentale per Macintosh: Adobe Illustrator (min. versione 3) oppure Aldus FreeHand (idem) per la grafica, oppure un pacchetto particolare come Multi-Ad Creator; per quanto riguarda l'impaginazione consigliamo Quark XPress (minimo versione 3.1)...........................L. 1.000.000 + 1.500.000

Software fondamentale per PC: Microsoft Windows 3.1 come sistema operativo, Corel Draw (min. versione 3 eventualmente su CD-ROM) per la grafica, Microsoft Word 2 oppure Works 3 per Windows per videoscrittura e impaginazione di base .... L. 200.000 + 150.000 + 200.000

Avremmo potuto considerare, in vista di un abbattimento dei costi, l'adozione di pacchetti grafici o di DTP meno potenti, e qualcuno potrà chiaramente prenderli in considerazione: il nostro consiglio, tuttavia, nel caso si preveda di realizzare documenti complessi come libri o riviste, resta quello di dedicarsi da subito ad un programma 'definitivo' cercando di sfruttarne poco alla volta tutte le funzionalità, in modo da esserne ripagati poi nel tempo. Nel caso invece di impaginazioni occasionali o molto semplici (una o poche pagine) potete tranquillamente orientarvi su un prodotto come PagePlus 3.0, che recensiamo in questo numero. Se invece avete a che fare con lavori di un certo livello dovreste, secondo noi, pensare a un programma come Quark XPress per Macintosh (nel caso di riviste o giornali a grossa tiratura) oppure Microsoft Word per Mac o per Windows (ad esempio nel caso di libri).
Resta da aggiungere almeno un lettore di CD-ROM al PC, e dato che ne basta uno a singola velocità - come il Mitsumi, ad esempio - la spesa aggiuntiva si aggira intorno alle trecentomila lire.
I prezzi sono naturalmente approssimativi e vi consigliamo di consultare i listini pubblicati sulle riviste oppure di contattare personalmente i distributori, i rivenditori o gli offerenti nel caso di annunci.
Il bello di una tale configurazione è che, con un minimo di investimento aggiuntivo futuro, si riesce a trasformare il tutto in un sistema paragonabile (e a volte anche superiore) come potenza a quelli più attuali, superando così la sensazione di lentezza che dopo un po' assale qualunque utente di computer alle prese con programmi di una certa potenza.

do dei compatibili IBM: un PC modello 386 oggi viene considerato fuori listino oltre che fuori produzione, e si riesce persino a trovare dei modelli 486 'compatibili' a prezzi inferiori ai 2 milioni di lire compreso il monitor a colori da 14 pollici.

Siete ancora più confusi? Ma come, non avete intuito la soluzione secondo noi più valida? Tenetevi forte, perché stiamo per dirvi che — piuttosto che comprare un mega-computer da 5 milioni — potete tranquillamente acquistarne due allo stesso prezzo, scegliendo un modello Macintosh e un PC di livello medio assieme.

Non stiamo scherzando: la soluzione hardware-software ottimale vi viene illustrata con dati tecnici ed economici nel riquadro intitolato SOLUZIONI MINIME MA FUNZIONALI: sarà una valutazione che farà storcere il naso e digrignare i denti a qualche rivenditore — ma noi abbiamo voluto farla mettendoci dalla parte degli utenti e quindi proponendo un investimento ammortizzabile in poco tempo e in ogni caso facilmente espandibile verso l'alto con risultati incredibilmente validi anche alla luce dei modelli e delle versioni più recenti di hardware e software.

Naturalmente vi consigliamo sempre e in ogni caso di 'fare un giro di prova' col software che andrete ad utilizzare sul modello di computer che poi acquisterete: questo diventa molto più facile quando si tratta proprio di hardware e software usato.

DUE MONDI SI INCONTRANO

Perché abbiamo affiancato Macintosh e PC? Cosa hanno in comune? Dov'è il vantaggio? Non è forse più caotica una soluzione simile perché costringe a dover familiarizzare con due sistemi operativi piuttosto che con uno soltanto?

L'ultima domanda potrebbe anche avere una certa validità critica, ma non dimenticate che Windows e il System di Macintosh sono molto simili, soprattutto nel modo di funzionare dei programmi.

L'aspetto fondamentale del sistema proposto, è fornito — per quanto riguarda il mondo PC e Windows in particolare, dalla ricchezza del materiale che già si ottiene adottando Corel Draw in versione CD-ROM, e in seguito procurandosi un paio di CD-ROM contenenti raccolte di caratteri e disegni (questi ultimi si trovano con prezzi a partire dalle 50.000 lire) 'compatibili', ovvero caratteri TrueType e disegni in formato vettoriale 'importabili' in Corel Draw.

Quest'ultimo è in grado di 'esportare' — a sua volta — i lavori realizzati traducendoli nel formato Adobe Illustrator, e se consideriamo la capacità del Macintosh di 'leggere' il contenuto dei dischetti MS-DOS e la presenza di Illustrator sui computer Apple è facile comprendere come con questa combinazione si riesca a sfruttare su Macintosh la potenza e la flessibilità di un programma come Corel Draw e nel contempo l'assortimento di caratteri e disegni economici esistente nel mondo PC.

La fase finale del lavoro, quella che per intenderci precede la stampa, siamo riusciti a vederela funzionare correttamente e in modo soddisfacente — nella maggior parte dei casi di cui stiamo parlando — solo in ambiente Macintosh.

Lo stesso dicasi per l'impaginazione professionale: quando si tratta di documenti (giornali, riviste o libri complessi) nessuna soluzione riesce a battere per versatilità e potenza (almeno per il momento) Quark XPress per il Macintosh, anche se i cultori di programmi Windows come Aldus PageMaker o Ventura sostengono il contrario.

Naturalmente, per una tipografia che non abbia bisogno di produrre impaginazioni di una certa complessità, diventa superfluo il monitor A4 e il software di DTP: in un caso del genere anche un Mac SE/30 in versione base e un software come Adobe Illustrator 3.0 possono bastare. Oppure — nei casi in cui si voglia partire con un investimento davvero minimo — un PC 486DX con lettore di CD-Rom e il software a basso costo (perché versione precedente, bundle, OEM o semplicemente a basso costo come PagePlus 3.0).

17. PREVENTIVI AUTOMATICI
Nel corso dell'ultimo anno si sono affacciati sul mercato anche un paio di prodotti software che promettono di risolvere un altro dei problemi 'tradizionali' dei tipo-litografi: la realizzazione dei preventivi. Al momento non abbiamo indicazioni precise da darvi, ma vi promettiamo che appena possibile saremo in grado di darvi dei dati più precisi su come reperire questi programmi, sul loro costo e sulle loro caratteristiche: intanto invitiamo le aziende produttrici o distributrici a farsi vive, e voi a tenere d'occhio gli 'up-grade' - ovvero gli aggiornamenti che di volta in volta pubblicheremo all'interno della zona L.I.F.O. di GigaByte.

STAMPANTI LASER
Ecco a sinistra due tipiche — anche se non proprio recentissime — stampanti laser, per MS-Dos (sopra) e per Macintosh (sotto).

TUTTO QUI?

Certo il discorso non si esaurisce con l'aver specificato i programmi 'fondamentali' e il sistema computer + monitor: resta il problema della scelta di una stampante, di un eventuale scanner e di pacchetti software di corredo (utilità che permettano di potenziare, semplificare e sveltire il lavoro).

Per quanto riguarda la stampante, anche se attualmente le laser partono da prezzi di poco superiori al milione di lire, non possiamo che consigliarvene — anche se questo comporta un 'supplemento' di spesa che va dal mezzo milione al milione a causa del famoso problema delle 'royalty' di Adobe — caldamente una dotata di PostScript.

La scelta più saggia ricade sicuramente su una stampante laser PostScript collegabile sia a Macintosh (interfaccia AppleTalk) che al PC (parallela Centronics): basta una LaserWriter NTR oppure una HP Laserjet III.

Nel caso della stampante il nuovo è in ogni caso preferibile all'usato, visto che ci si trova di fronte a parti meccaniche e in generale soggette ad una notevole usura nel tempo.

Per quanto riguarda lo scanner, l'esigenza si presenta solo in quei casi in cui è necessario riprodurre dei marchi-logotipi oppure tentare di utilizzare delle foto per pubblicazioni amatoriali o dove in ogni caso non è richiesta una qualità fotografica molto alta: in questi casi basta anche uno scanner monocromatico a 300 punti di risoluzione, anche se diventa sempre più difficile trovarne uno a causa dell'abbattimento di prezzi di quelli a colori. Potete anche tentare una sortita nell'usato, ma senza andare troppo sul 'vecchio' per non rischiare riguardo all'assistenza e alla manutenzione.

Le cosiddette 'utility' — invece — rappresentano quella speciale 'cassetta degli attrezzi' che può semplificare e potenziare di molto la vita degli utenti, ma si tratta di un mondo molto vasto e che sicuramente potremo esaurire solo trattandone singolarmente gli aspetti nei prossimi numeri. Abbiate la costanza e la pazienza di seguirci, perché il discorso legato alla vostra attività non si esaurisce con questo articolo in questa rubrica (tanto è vero che già su questo numero potete trovare altre informazioni utili nella rubrica Top Buy) ma continua numero dopo numero in altre rubriche, come quella dello Shareware[16] o dei CD-ROM e, in una prossima puntata, anche in questa rubrica e nella rubrica Money Machine.

UN'IMMAGINE VALE MILLE PAROLE

Osservate la fila di disegni al centro della pagina, e provate ad immaginare un classico prodotto tipografico (volantino, manifesto, bigliettino, invito, ecc.) fatto di semplice testo e l'efficacia dello stesso stampato una volta inserita l'immagine più appropriata.
Ad esempio, la laureanda in auto per un corso accelerato di recupero degli anni scolastici, la rana per l'invito ad uno spettacolo per una festa privata, l'aereo o il vecchio minatore per un'offerta promozionale (con slogan tipo 'vola a comprarlo' oppure 'una vera miniera di occasioni').
Chi lavora in campo pubblicitario sa quanta importanza rivestono le immagini per aumentare l'efficacia di un messaggio, e — sebbene i Grafici con la G maiuscola aborriscano l'uso delle clip-art — nel settore computer-grafico le raccolte di imagini come questa o anche di stile diverso possono rappresentare uno dei migliori investimenti per un aumento di qualità da parte di un centro di stampa tipo-litografica.

DA SOLI O COADIUVATI?

Non abbiamo fino ad ora messo in luce un aspetto fondamentale delle scelte che una tipo-litografia si trova a dover affrontare quando decide di adottare soluzioni più tecnologiche: la possibilità di farsi aiutare da qualcuno nel lavoro di composizione grafica e impaginazione.

Nella foto: il tipografo che decide saggiamente di assumere un 'apprendista' ne avrà sicuramente un riscontro sempre più positivo in seguito...

La diffusione dei prodotti legati al DTP ha attirato, negli ultimi anni, numerosi giovani verso il settore, ed è facile farsene un'idea scorrendo gli annunci di ricerca d'impiego sulle riviste del set-

tore ma anche su altre pubblicazioni.

Molti professionisti ci hanno confessato di aver commesso l'imperdonabile errore di voler fare tutto da soli, penalizzando così la fase della stampa vera e propria, dove erano maggiormente specializzati. Altri ancora hanno tentato di coinvolgere nella fase di pre-stampa familiari o amici, ma questo li ha portati spesso a sottrarre ancora più tempo alle loro preziose mansioni per seguire i 'novelli grafici'.

Pensateci su, oggi un giovane 'grafico in erba' con una certa esperienza su uno o due pacchetti applicativi come XPress o FreeHand è facile trovarlo, lo si può assumere con un contratto formazione-lavoro ottenendo così un notevole sgravio fiscale e tributario grazie alle nuove normative sul lavoro e offrendogli così una sistemazione ed una prospettiva di qualificazione professionale. Voi potete dedicarvi così in tutta tranquillità al vostro lavoro principale, sapendo di poter anche apprendere molto da e con lui a fianco, e che in ogni caso il vostro collaboratore produrrà per cento volte quello che vi costa, spesso liberandovi anche dell'ulteriore perdita di tempo causata dalla trattativa[17] coi clienti sulla definizione dei lavori da eseguire o sulla modifica delle bozze.

Studio Foto Callegari

ON BOOK

Per una introduzione generale al DTP e all'uso del computer in tipografia, primo fra tutti vi segnaliamo il bellissimo volume di Mauro Boscarol e Marco De Rosa "Editoria elettronica personale con il Macintosh", edito da Franco Muzzio Editore1987, un'opera completa anche se la data di pubblicazione non è recentissima (controllate che non sia stata ristampata e aggiornata, ma in generale va bene anche l'edizione del 1987);
un'altra opera di carattere generale è quella di F. Baeseler e B. Heck, "Introduzione al desktop publishing", edita da MacGraw Hill, 1989;
per una bellissima introduzione all'applicazione pratica del computer nella realizzazione di materiale editoriale, grafico e pubblicitario, vi consigliamo invece una delle edizioni del volume di Ronnie Shushan e Don Wright - "Desktop Publishing by Design", Mondadori Informatica, 1992. Ne esistono edizioni specifiche per QuarkXPress, Page Maker e Ventura, ma la prima parte dell'opera è a carattere generale e va quindi bene anche se utilizzate altri programmi.
Per una trattazione esauriente della stampa offset è d'obbligo citare due testi 'classici' da sempre adottati nei corsi di formazione: "Formatura Offset" di E. Raviola e "Stampa Offset" di Cipriano e Mario Gottardello, entrambi editi dalle edizioni ZETA'S di Milano.
Esistono, come abbiamo già detto nell'articolo, numerosi manuali pratici dedicati ai singoli programmi e argomenti legati a questo vasto soggetto, per cui vi rimandiamo ai cataloghi delle case editrici citate e naturalmente a una salutare passeggiata in qualche libreria ben fornita.

ON DISK-MAGAZINE

Spesso in edicola è facile trovare pubblicazioni con disco per Windows o Macintosh nelle quali vengono forniti font TrueType oppure utility per la grafica o la gestione dei font stessi:
Wind-DOS Disk e Macintosh Disco Mese, MGE Communications
Shareware PC, Edizioni Infomedia
3 1/2 WIN Disk e 3 1/2 MAC Disk, Gruppo Editoriale JCE
Quaderni Jackson (ultimamente è apparso uno speciale sui font)
PC Subito Software, Gruppo Editoriale Jackson (vari titoli su grafica e font).

ON DISC

Ci sono fondamentalmente 3 categorie di CD-ROM verso cui rivolgere la vostra attenzione: il primo è rappresentato dai programmi stessi, che in tale edizione sono sempre corredati da un maggior numero di caratteri e disegni 'bonus', i CD-ROM con raccolte di caratteri, e quelli con raccolte di immagini. Per avere maggiori informazioni su tali prodotti potete contattare la redazione, per telefono o via modem, oppure tenere d'occhio le rubriche dedicate ai CD-ROM (Silver Disc e TeraBytes):
Corel Draw (versioni 3 e 4) su CD-ROM per la grafica
Publish It! 2.0 per l'impaginazione
Fantazia Fonts & Sounds, Too Many Typefonts, Sharing 2700 Fonts True Type, ecc. per i caratteri
Corel Art Show (varie edizioni), Presentation Task Force, Publisher's Paradise, ecc. per le raccolte di disegni.

ON LINE

Attraverso i servizi telematici è spesso possibile reperire utility interessanti, clip art o caratteri dal mondo shareware, ma anche allacciare contatti con colleghi più esperti ottenendone consigli preziosi oppure scoprire occasioni negli annunci dell'usato ma anche contattare validi collaboratori.
Oggi il costo di un modem ad alta velocità (9600-14.400 bps) rappresenta un investimento davvero insignificante rispetto ai vantaggi che ne possono conseguire.

ON MAGAZINE

Oltre alle classiche pubblicazioni periodiche dedicate ai sistemi Macintosh o PC e Windows, ci sono in Italia due testate espressamente pensate per il settore della grafica e dell'editoria elettronica:
Italia Publishers, Foreground Editrice Srl, Milano
Creative, Editrice Creative, Milano.

GUIDE: SCEGLIERE IL PC

Riguardo alla scelta di un Personal Computer, come fonte di informazione per una maggiore conprensione delle caratteristiche tecniche da tenere d'occhio nell'acquisto, sono apparsi in passato ma anche recentemente articoli generici su alcune riviste, tra le quali:
PC Professionale (Mondadori Informatica), che nel numero di maggio 1994 ha effettuato prove di PC 486 ben configurati intorno ai 3 milioni a listino, così come nei numeri precedenti potete trovare prove di altri modelli di potenza minore e quindi economicamente più accessibili;
FOCUS (Mondadori) ha dedicato un articolo nel numero di agosto 1994 alla scelta di un computer;
PC Magazine (Gruppo Editoriale Jackson), ha presentato il numero di gennaio 1994 dedicandolo ai pacchetti software per la grafica e il DTP;
MC Microcomputer (Technimedia) pubblica da tempo una rubrica sul DTP dove l'argomento viene affrontato in modo serio e molto ampio, e ha persino pubblicato uno speciale Quaderni del Software sui Font.

STANDARD

Errata Corrige

Era inevitabile: il famigerato 'refuso' ha colpito anche le pagine di GigaByte, mietendo vittime nell'abbondantissimo testo del primo numero. Corriamo subito ai ripari,dispiaciuti di dover destinare una pagina a questo scopo piuttosto che a qualcos'altro. Se avete notato altre incongruenze o mancanze non contemplate in questa pagina di 'correzione' fatevi pure sentire, e provvederemo. Intanto abbiate pazienea, ci stiamo attrezzando con gli strumenti di tortura più adatti per curare e prevenire errori di redattori, grafici, impaginatori, ecc.

Dunque, cominciamo con quelli più grossi...

Il testo 'mangiato' dell'articolo "CD-ROM: L'INVASIONE CONTINUA" doveva essere questo:

[...]

Intanto la *Simulmondo* di Francesco Carlà propone un CD-ROM in cui sono raccolti gli episodi interattivi di personaggi del mondo fumettistico (*Tex*, *Diabolik*, ecc.) fino ad allora pubblicati sotto forma di dischetto.

Il fenomeno ha ormai preso piede, e cominciano a susseguirsi oggi per iniziativa di diverse case editrici alcuni titoli tra cui un'altra raccolta di giochi, un CD-ROM olandese 'europeizzato' di selezioni shareware su vari argomenti e persino un titolo dedicato all'astronomia.

All'estero, intanto, contemporaneamente alle riviste con dischetto allegato appaiono le versioni con CD-ROM allegato, il che potrebbe sembrare ovvio per quelle dedicate all'argomento, ma lascia piuttosto sconcertati quando si tratta di altre riviste dedicate al PC in generale, pubblicate tanto in versione HD (dischetto da 1,44 allegato) che CD (disco ottico allegato): in questi ultimi casi il CD-ROM diventa un ottimo sistema per offrire ai lettori le *demo* dei programmi commerciali e dei giochi recensiti nelle pagine della rivista.

[...]

Idem per l'articolo "A TUTTO GIF", in cui l'occhio — credendo di essere una bocca, ha 'ingoiato' le seguenti colonne di testo:

[...]

Come molti avranno intuito, quest'operazione il più delle volte influenzerà le proporzioni (*aspect ratio*) di quanto visualizzato: niente paura, perché l'opzione *'Keep Aspect Ratio'* farà in modo che esse vengano rispettate.

Per concludere vogliamo citare la possibilità di effettuare anche regolazioni (con un semplice meccanismo di *equalizzazione*) su elementi come colore, *saturazione*, luminosità e *fattore gamma*.

[...]

Un'altra opzione utilissima — presente soltanto in alcuni programmi di grafica shareware — è quella offerta dallo *'Screen Capture'* (un meccanismo per 'fotografare' interi schermi così come anche porzioni definibili a piacere, oppure finestre, menù e icone). Tutto ciò avviene tramite l'uso di particolari combinazioni di tasti (*Hot-Key*) tramite i quali si potrà effettuare la cattura (*grabbing*) dall'interno di altri programmi.

Infine è presente un'opzione di stampa molto ben fatta che offre la possibilità di vedere (fornendoci un'anteprima) ed eventualmente modificare, la posizione e l'ingombro di quanto vogliamo stampare.

[...]

MC-link

Le scuse più grosse sono dovute alla Technimedia di Roma e a tutti i lettori che ci hanno già telefonato in proposito, il cui numero di telefono, per chi volesse contattare la Segreteria di Mc-link, è il seguente:

06-418921.

Alla Systems Comunicazioni, invece, dobbiamo farci perdonare la definizione Systems Editoriale, che non c'entra nulla.

E per finire, a tutti, proprio tutti i lettori chiediamo umilmente venia per le foto piccole e i grafici poco leggibili (ce li avete rimproverati in tanti) che sono risultati tali soprattutto a causa dell'enorme (diciamo pure spropositata) quantità di testo contenuta (a stento) nel primo numero.

Per questo abbiamo già provveduto, da questo stesso numero, a rendere foto e grafici molto più leggibili e delle giuste dimensioni.

Dateci tempo, e vedrete crescere e perfezionarsi la vostra rivista proprio come la desiderate. Promesso.

la Redazione

Per quanto riguarda questo numero,

la IDC - CD World di Napoli (Via Cilea, 112 - CAP 80127) - Tel/Fax 081/5799151) ha fornito i CD-Rom di Simtel, ARIS Media Clips, e C.O.C.

La Libreria Intenazionale Ulrico Hoepli di Milano (Via Hoepli, 5 - CAP 20121 MILANO - Tel. 02/86487246) ha fornito i vari libri in italiano e in inglese citati negli articoli

la Systems Comunicazioni di Vigano di Gaggiano (MI) (Via Olanda, 6 - CAP 20083 - tel.02/9084814 - Fax 02/90841682) ha fornito i giochi Jazz Jackrabbit e Mystic Towers, il programma Page Plus 3.0, il Game Builder e Quick MenuIII (e le rispettive versioni shareware che trovate su Pegaso)

la ECS Computer di Bologna (Via Casarini, 3/c - CAP 40131 - Tel. 051/554529 - Fax 051/522391) ha fornito il CD-Rom Fantazia Fonts & Sounds

la MAKE Computer Italia di Bagno a Ripoli (FI) (Via del Padule, 9 - CAP 50012 - Tel. 055/6510000/1 - Fax 055/6510001 ha fornito i modem esterni e interni per le prove di collegamento a Internet e ad altri servizi telematici

la Technimedia di Roma (Via Carlo Perrier, 9 - CAP 00157 - Tel. 06/418921 - Fax 06/41732169) ha fornito il collegamento a Internet

NEXT

Cosa ci sarà sul prossimo numero di GigaByte?

Nuovi incredibili CD-Rom di Shareware e NON SOLO
Nuovi strumenti di programmazione
Internet ancora SENZA telefono
NUOVI giochi Shareware
gigabyte di Posta
Grafica, font e altro
... ed altre rubriche che non avete trovato in questo numero!

PEGASO
SERVIZIO TELEMATICO
XENIA
ALCUNE CARATTERISTICHE DI PEGASO
MAIN MENU
MESSAGGI GENERALI
LIBRERIE FILES
POSTA PRIVATA
ALTRI UTENTI
RIVISTE XENIA
GUIDA PEGASO
INSERZIONI
MESSAGGIO AL SYSOP
VIDEO GIORNALE
SCONNESSIONE

PEGASO
SERVIZIO TELEMATICO
144220950
XENIA
300 - 28.800 bps
Benvenuto Sysop
TOP TECHNOLOGY !
TOP PERFORMANCE !

Inserzioni COMPUTER
CERCO
OFFRO
Compatibili IBM (hardware)
Compatibili IBM (software)
Compatibili IBM (accessori)
Macintosh
Amiga
Console
SERVIZIO TELEMATICO
PEGASO
XENIA

VIDEO GIORNALE
MUSICA
CINEMA - TEATRO
SPORT
TEMPO LIBERO
PEGASO
SERVIZIO TELEMATICO
XENIA

PC ACTION
CD MAGAZINE
THE GAMES machine
CONSOLE
GIGABYTE
PEGASO
SERVIZIO TELEMATICO
XENIA
INSERZIONI
COMPUTER
IMMOBILIARI
AUDIO - VIDEO
VEICOLI
MUSICA

Bollettino MUSICA
Date e Recensioni Concerti
Nuove Uscite
Top 10 della Settimana
SERVIZIO TELEMATICO
PEGASO
XENIA

Librerie FILES
TOP 50 GIOCHI PER DOS
TOP 50 GIOCHI PER WINDOWS
ANTIVIRUS
KIT UTILITY (consigliato dal Sysop)
FILES "RIVISTA GIGABYTE"
LISTE FILES PEGASO.!!!
TURBO RICERCA FILES.!!!
SERVIZIO TELEMATICO
PEGASO
XENIA